

N° 5

# Génération 4

- Septembre - Octobre 88

CREATION  
ARTISTIQUE  
TOUS  
LES JEUX  
ATARI ST  
AMIGA  
NINTENDO  
SEGA

AMIGA GRAPHIQUE  
ACTUALITE

P.C.S LONDRES  
EN AVANT PREMIERE

Thunderbolt  
Weird Dream  
1943  
Panicdrome  
Barbarian 2 ...

Starjase  
Synex Terror  
Verminator  
The Kristal ...

STARGLIDER 2

MAG. 5.25 F



0744-1725-17-00-5

Publié par la Société des Éditions Génération 4

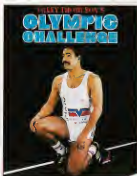
# AMIGA

## POUR ALIMENT



Vous aviez à fait un atterrissage forcé sur un plateau montagneux quelque part au cœur du Tibet. Votre compagnon et vous-même êtes toujours vivants. Une forme impressionnante se dirige vers vous, un dinosaure! Ou êtes-vous? Et à quelle époque? Des graphiques monochromes stupéfiants en trois dimensions et un jeu à l'atmosphère du cinéma des années 50 pendant que vous sprintez dans le vent et à l'arrière, dans la jungle, que vos compagnons ne sont pas ce que vous croyez!

© 1988 Ocean Software



Des graphiques numériques, l'impression de photos couleurs de Daley Thompson en personne utilisent au maximum les capacités de l'Amiga et de l'Atari, vous donnant ainsi une simulation sportive de haut niveau.

Comprend un jeu optionnel qui vous permet de calculer dans le gymnase ce qui dans votre performance affectera directement votre performance réelle en compétition — un nouveau succès d'OCEAN!

© 1988 Ocean Software



Le succès de détail de "Dinamic" avec son interface graphique de haute qualité, apporte une dimension supplémentaire, et les "Mancos" avec "Mancos" en sont un exemple. Une fusillade explosive vous fait passer par plusieurs états. Pour commencer, le commandement d'une jeep blindée, puis d'un hélicoptère et, pour finir, à pied dans la jungle en vue d'atteindre le Quartier Général de l'ennemi afin d'y rechercher des documents secrets.

**ocean**

**ocean**

# 16 BITS DI

ZAC DE MOUSQUETTE, 06 740 CHATEA



# ATARI ST

## ER VOS LOISIRS



Des impressions incroyables, une conception de jeu originale et un son digital contre-bas à mort.  
L'atmosphère d'un immense sautoir fluide à 16 couleurs vives, vous amène vos actions, choisissez vos tirs pour des effets précis. Confrontez-vous avec l'ennemi et ses nombreux troupes dans une recherche de son Quatre Galiléen. A l'intérieur du jeu, les effets de police vous permettent de faire des sauts et d'un oeil secret, votre personnage s'élève dans les profondeurs du jeu, ce qui rend tout le jeu plus intéressant. Venez jouer maintenant à l'atmosphère d'été avec cet ordinateur.  
© 1985 Atari Inc. Atari Corporation  
Tous droits réservés.  
Atari est une marque de Atari Corporation.



Une phrase résume le succès et l'attrait d'Arkanoid: "Je refais juste une partie".  
Arkanoid crée une dépendance! Utilisant toutes les possibilités des 16 micro-bits, cette adaptation est une copie pratiquement identique, avec toute la fièvre contenue dans le succès original de la Atari automatique. Voici Arkanoid - LE Blockbuster.



## LE POINTE

BAUNEUF DE GRASSE TEL: 93 42 7145.

DESCRIPTION COMPLETE DES JEUX SUR ATARI  
MICROBIBLIO - REVENDUEUR POUR  
CONNAÎTRE LES DATES DE SORTIE  
EXACTES TELEPHONEZ  
0673-4371-40

# CASUS BELLI MAXIMAGAZINE & MINITEL

jeux de rôle  
wargames  
jeux de plateau  
figurines

Tous les deux mois  
Chez votre marchand  
De journaux...  
Tous les jours  
Sur votre minitel...

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

# EDITO

C'est la rentrée, et avant toute chose, laissez-moi vous présenter notre nouvelle Mascotte, j'ai nommé Pyjama le Tigre, que vous retrouverez dans les nombreuses illustrations qui couvrent désormais le magazine! Après plus de 3 mois d'absence, Génération 4 est enfin sorti. Durant cette longue période, nous avons préparé ce numéro, dans lequel vous trouverez un grand nombre de tests, mais surtout la présentation de beaucoup d'exclusivités que nous avons été glaner en Angleterre, à moins d'une semaine de l'ouverture du plus grand salon de Micro-Informatique de l'Année: le Personnel Computer Show. Le nombre important de ces exclusivités nous a obligé à éliminer de ces pages les rubriques Sous les Arcades et Gen4 & Jdr, que vous retrouverez dès le prochain numéro!

Mais durant tout ce temps, nous avons aussi réfléchi à la nouvelle formule de Génération 4, formule mensuelle que vous découvrirez aux environs du 20 Octobre, qui fera appel à une équipe plus étoffée, bien sûr, qui comprendra une nouvelle maquette, de nouvelles rubriques comme les "Trucs & Astuces" et de très nombreuses surprises, pour que Gen4 soit encore plus VOTRE journal.

Vous n'avez pas été 5000, ni même 1000 à répondre à l'appel que nous lançons dans l'éditorial du précédent numéro. Vous avez été quand même nettement plus de 500 à le faire. A bien y réfléchir, cela constitue, pour un appel fait à l'orée de l'été et des vacances toutes proches, et sans cadeau d'aucune sorte de notre part à la clef, une jolie performance. Réponses riches d'enseignements, même si nous les avons seulement survolées pour le moment, car nous avons, nous aussi, pris des vacances. Réponses qui nous permettraient de coller mieux encore à ce que vous attendez d'un magazine comme le notre.

L'arrivée de Génération 4 sur le marché aura eu, au moins, le mérite de provoquer de saines émulations et, même, des tas d'interrogations à lire l'auteur d'un éditorial récent qui revendique très fort, par ailleurs, comme d'autres, une indépendance qui rime brièvement avec impuissance. A ce confrère inquiet, en proie à des doutes existentiels, je dis qu'entre les informations fossiles et les rumeurs folles, les dossiers rebachés et les déclarations fracassantes, en passant à côté du service et de l'approximatif, le lecteur aura tôt fait de trouver son chemin. Seréna, nous travaillons à ce Gen4 mensuel dont je peux déjà dire qu'il parlera plus encore de l'Amiga.

Godefroy GIUDICELLI

# SOMMAIRE

EDITO	5
COURRIER	6
LES PETITES ANNONCES	7
TESTS	9-74
NOUVELLES VERSIONS	70
L'EXPLORATEUR BRANQUE	72
LE MONDE DE L'AVENTURE	75-89
EDUCATIFS	90
LE PCS DE LONDRES	92-112
LES COMPAGNIES FRANCAISES	113-117
LES EXCLUSIFS	118-121
LA BOUTIQUE	122-124
MAXICOMPO	125
NEWS AMIGA	126-129
TOP GEN	130

## REDACTION

Directeur de la publication: Godefroy Giudicelli.  
Rédacteur en chef: Stéphane Lavoisard.  
Comité de rédaction: Michel Dacheif, Mïc Dax, Jean Deloitte, Betty Franchi, Robert Franchi, Frank Ladoire, Didier Latil, François Paupert, Philippe Q., David Bené et Michel Sportouch.

Illustrateur: Bruno Bellamy. Illustré: Pyjama le Tigre  
Maquettiste: Florence Nivelet.

Aides maquettistes: Karine Berthelin, Rébecca Nivelet.

Secrétaire de fabrication: Sylvie Bonnamy.

Service télématique: Mïc Dax

Assistants télématique: Locker, Watait

Envoyés spéciaux:

- Angleterre: M. Dacheif et S. Lavoisard

- Syklavie: Tintin et Milleu

Photo-composition: Incidences

Photogravure: Expression Graphique

Impression: Berger Levrault

## ADMINISTRATION

Secrétariat & abonnements: Nicole Lambert

Publicité: Antoine Harmel (au journal) (1) 42 49 56 29

Assistante de publicité: Barbara Pompiégnil.

Génération 4 est édité par Pressimage, SARL de presse au capital de 2000 francs, 210 rue du faubourg Saint-Martin, 75010 Paris. Tel: 42 49 56 29.

Tarif de l'abonnement: France 200 francs, Europe 260 francs, Hors-Europe 300 francs.

Toute reproduction de textes ou de documents, même partielle, est interdite. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Aucun document ne sera retourné.

ISSN 0987-870X

Commission paritaire: n° 69731

*Décidément, vous nous écrivez de plus en plus... Nous vous en remercions, et vous invitons à continuer de nous écrire pour donner votre avis sur le journal, et nous examinerons avec attention vos remarques, reproches qui nous sont utiles pour progresser.*

## CA Y'EST

< < Je n'aime pas du tout votre magazine. À part ça, quand sortira la rubrique des petites annonces ? > > A. P.

< < Votre journal est intéressant. Cependant, y aura-t-il une rubrique sur les bidouilles ? > > M. D.

*Merci de tous ces compliments. Vous êtes vraiment formidables. Les petites annonces débutent dans ce numéro. La rubrique bidouille verra le jour le mois prochain. Nous espérons qu'elles vous conviendront.*

## TRACK QUOI ?

< < Je vous écris pour vous dire que je déteste votre conseil, que je ne l'ai d'ailleurs jamais suivi et que je ne l'achèterai plus ! Mais pouvez-vous m'expliquer le Track Ball ? > > D. D.

*Encore merci. Le Track-Ball est une sorte de manette de jeu qui est apparu pour la première fois, si mes souvenirs sont bons, avec le jeu d'arcade Missile Command. Il a ensuite été repris pour des jeux tels que Centipèdes ou encore Marble Madness. Comment fonctionne-t-il ? En fait, il s'agit d'une boule dont seule une moitié dépasse de son socle, boule qu'il est possible de faire tourner dans tous les sens. L'objet que vous déplacez dans le jeu se déplace dans la direction dans laquelle vous faites tourner la boule, et avec une vitesse proportionnelle à la force avec laquelle vous avez fait tourner cette boule. L'intérêt d'une telle manette est, lorsque son utilisation est prévue dans un programme, de pouvoir déplacer très rapidement un objet d'un bout à l'autre de l'écran. Évidemment,*

*l'engin en question est équipé d'un ou deux boutons pour tirer. Voilà. Le Track-Ball en vente à la Boutique sert bien évidemment de Track-Ball, mais aussi de joystick ou encore de souris...*

## LA QUESTION

< < N'avez-vous pas honte de faire un tel journal ? Pendant que j'y suis, quand devriez-vous mensual ? > > J. M.

*Vous êtes vraiment trop gentils. Gen4 sera mensuel dès le prochain numéro, qui lui sera en kiosque aux environs du 15 octobre. Finalement, il aura fallu moins d'un an pour qu'il devienne mensuel !*

## POUR LES COLLECTIONNEURS

< < Stoppez votre journal, il est nul. Tania, ne pour-rais pas vous renvoyer une feuille sur laquelle on aurait eu préalablement découpé la feuille de vote du Top Gen, car la découper est un véritable sacrilège ! > > C. L.

*Brevo pour votre charmante lettre. Il est possible de faire ce que vous dites, pour éviter d'abîmer vos numéros de Gen 4.*

## QUI SOMMES-NOUS ?

< < Vous êtes vraiment tous bêtes. Mima, ne pensez-vous pas qu'il serait intéressant que vous vous présentiez. Les lecteurs aimeront savoir ce que vous faites, vos hobbies et aussi vos goûts en matière de jeu. > > D. L.

*Ta lettre nous va droit au cœur. Pour ce qui est de se présenter, c'est une bonne idée et je pense que nous le ferons dès la prochaine fois.*

## EDITER UN JEU ?

< < Quel nouveau carnard que le vôtre. Cependant, comme je vous édite un jeu, j'aimerais savoir s'il y a certaines lois ou certaines démarches à suivre ? > > C. E.

*Quel beau métier nous faisons là. Il se trouve que nous avons un article de prévu pour un prochain numéro, article dans lequel nous expliquerons tout sur la façon de commercialiser un jeu, de sa conception à son arrivée dans les boutiques. En attendant, vous pouvez prendre contact avec les éditeurs et leur présenter votre produit, il suffit de leur téléphoner, et dites vous bien que ce ne sont pas des voleurs !*

## UN SERVEUR ?

< < Amérez Gen4, vous vous faites du mal. Ceci dit, j'aimerais bien vous retrouver sur minitel, parce que ce sera cool. > > V. de L. de la B.

*Cher V. de L. de la B., tu es trop bon. Effectivement, ce sera drôlement cool de te retrouver sur minitel, alors on se dépêche, on finit le serveur, et on te prévient dès que c'est fait, certainement avant Novembre.*

**LES JEUX T'INTERESSENT, NOUS AUSSI. NOUS REPONDRONS A TES QUESTIONS SUR LE SERVEUR 3615 SM1\*ST. NOTRE BAL S'APPELLE 'GENERATION 4'.**

# NOUVEAUTE : ENFIN DES PETITES ANNONCES !!!

On vous l'avait promise dans le numéro 3, mais on l'avait oubliée dans le numéro 4. Voici la rubrique petites-annonces, que vous attendiez tous impatiemment. Le formulaire d'insertion se trouve en bas de page, et le prix de la petite annonce est de 25 francs.

Attention, seules les petites annonces « honnêtes » passeront, je veux dire par là que les annonces du style « Vends ou échange programmes sur Amiga. Possède plus de 500 Jeux. » ne seront pas publiées, de même que celle du style « Cherche 22 Long-Rifle » ou encore « échange programmes pour Thomson ! ». Merci de votre compréhension.

## FORMULAIRE D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

Ci-joint un chèque ☐ CCP ☐ de 25 francs à l'ordre de PRESSIMAGE.

A envoyer à: PRESSIMAGE Petites Annonces - 210, rue du faubourg St Martin - 75010 PARIS

**OFFRE SPÉCIALE  
RENTÉE:  
2 LOGICIELS GRATUITS!**

**SUPERBASE**

Amiga 500 et Amiga 500+ compatibles

**TEXTCRAFT PLUS**

Amiga 500 et Amiga 500+ compatibles

## POUR FAIRE FORT AVEC L'AMIGA 500

Pour faire fort dès la rentrée, COMMODORE vous offre, pour l'achat d'un AMIGA 500, deux logiciels gratuits:

**SUPERBASE** - Système de gestion de bases de données

**TEXTCRAFT PLUS** - Traitement de textes

Ce sont des logiciels haut de gamme, qui utilisent pleinement les possibilités de l'AMIGA: multitéxte, multifenêtrage, sons et images animés, qualité graphique. Vous réaliserez ainsi des mémoires textes/images que seul l'AMIGA peut vous proposer.

AMIGA 500, c'est le micro-ordinateur de l'efficacité, un super assistant pour économiser votre énergie, un inséparable fidèle pour renforcer votre efficacité et vous initier aux applications majeures de l'informatique.

Cette offre spéciale rentrée est disponible chez tout revendeur agréé AMIGA 500.

**SUPERBASE**: système de gestion de base de données relationnelles, permettant d'établir rapidement et d'utiliser facilement des fichiers, avec la puissance d'un logiciel professionnel.

Manuel de 260 pages en français

**TEXTCRAFT PLUS**: traitement de textes entièrement français particulièrement performant et convivial. Dont de 7 menus déroulants.

Gère les lettres et imprimés avec facilité de toutes. Modèle de français.

**Commodore**

161, rue d'Alsace - 69003 LYON - FRANCE

Tous les logiciels sont compatibles Amiga 500 et Amiga 500+.

Plus d'informations sur les logiciels Commodore: 1-800-222-2222 (tous les jours de 9h à 19h).

Nom: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Code postal: \_\_\_\_\_

Ville: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**\*OFFRE VALABLE  
JUSQU'AU  
30 SEPTEMBRE 88**



# EXPLORA

"Time Run"



**Gagnez la course  
contre le temps !**

**UN FANTASTIQUE  
JEU D'AVENTURE**  
en Français  
sur 4 disquettes  
Par UN ATLAS ST et AMIGA

INFOMEDIA

## UN GRAND JEU CONCOURS

Participez au grand jeu-concours TIME RUN et gagner  
un fabuleux voyage ainsi que le meilleur autre prix.

Pour recevoir le règlement - modes, vous pouvez vous adresser  
à l'Elaboré Maître HALIMI  
Rue de la République 100-100  
21, 100000 L. Les Lorraines  
90000, Eau RONAN

**10 32**

**DIFFUSION**

3-5, rue de Solferino  
92100 BOULOGNE  
Tél. : (1) 46 21 38 13



**DÉS PRIX À FAIRE PALIR  
VOTRE MONITEUR  
COULEUR !**

**Prendre prix**

Un voyage d'une semaine  
pour 2 personnes en Egypte

**Deuxième prix**

Un Amag - 500, 1 Mag - 1000  
Monteur Couleur

Offert par Commodore France

**Troisième prix**

5000 francs de logiciels  
Offerts par 10/32 Diffusion

ET DE NOMBREUX AUTRES PRIX







Toute l'histoire commence au pied d'un ascenseur. Vous êtes Trentor, un fabuleux héros des temps modernes, armé d'un laser-lanceur. Un laps de temps limité vous est imparti pour détruire la centrale électronique NIK. Le complexe dure, lequel vous vous trouvez posséder à centiles ; chaque centrale contient une lettre de l'alphabet, qui vous sera indispensable pour composer le mot de passe. Lorsque vous avez le mot de passe, ce vous donne le code

d'un faisceau. Il vous faut alors rejoindre la zone de téléportation et votre mission sera réussie. En explorant les divers complexes, vous allez rencontrer des objets que vous devrez fouiller. Ces objets sont indispensables à l'accomplissement de la mission. Tout ceci paraît bien facile pour un super héros comme vous. Bien des pièges vous attendent au tournant cependant. Ce scénario sent le déjà vu. On peut d'ailleurs faire la même remarque pour le jeu



TA SOURIS FAIT LA TÊTE ? FAIS-LUI SA FÊTE, AVEC LE TAPIS FAIT SPÉCIALEMENT POUR ELLE, AVEC LE LOGO DE GENERATION 4 DESSUS. DISPO A LA BOUTIQUE.



Dans le genre « un plateau vaut mieux qu'une cervelle » voilà

un nouveau jeu de chez GO. Doté de bons graphismes et d'une animation parfaite, ce jeu est assez amusant. De plus, comme il n'est pas trop difficile, il me plaît bien car je pourrais peut-être en voir la fin. Des codes secrets permettant d'accéder à certains lieux. Les fans du joystick en viendront sûrement très vite à bout.



US Gold est une société qui attire le bon (Bionic Commando) et le mauvais. Trentor fait partie de cette dernière catégorie. On m'a

parlé de ce jeu comme d'un futur hit, finalement c'est une énorme déception ; les graphismes sont franchement mauvais, mis à part le bonhomme que l'on dirige. On a l'impression que c'est la version Amstrad. Les ennemis sont très mal dessinés et sont répétitifs. Le jeu est inintéressant. Je ne trouve aucun élément qui me pousse à jouer à Trentor. Ces productions comme celles-là, on s'en passe. J'espère que les prochains US Gold révéleront ce pauvre Trentor.

**EMBALLAGE 200%**  
Emballage classique, notice Française

**GRAPHISMES 60%**  
Ça ressemble à des graphismes Amstrad

**ANIMATION 80%**  
C'est médiocre

**SON 80%**  
Les bruitages sont peu variés.

**INTÉRÊT 60%**  
Un jeu pas très motivant

**NOTE GLOBALE 65%**  
Quelle déception !



Une fois de plus, les habitants de la Terre sont menacés d'extermination par un redoutable Alien nommé Bazan. Le lieutenant Henry, astronaute de son état, va tenter d'abattre les forces adverses dans leur Empire. Side Arms se joue sur un scrolling horizontal, en débusquant tout ce qui bouge. Il n'y a pas moins de 15 sortes d'ennemis qui valent plus ou moins de points selon leur force ; certains se transforment en bombe quand ils sont touchés ; accélérateur, canon tridirectionnel, bazooka, rayons alpha, satellites tourmentés, etc.



Side Arms est encore un jeu du genre « shoot'em up », tel vous

n'êtes plus un vaisseau mais un robot, ce qui est une originalité. Le personnage se manie assez bien et on récupère sans cesse de nouvelles armes toutes différentes les unes des autres. Le scrolling est de bonne qualité et le graphisme n'est pas mal. Une jolie musique vous accompagne. C'est un assez bon logiciel dans son genre.



Side Arms est un jeu de tir superbe, il n'est pas très coloré,

mais il est rapide, assez maniable et les sprites sont énormes. On ressent bien la sensation du jeu d'arcade dans l'explosion des tirs. Mon seul regret est que la version ST ne bénéficie pas d'options 2 joueurs (en équipe), ni d'une difficulté variable : ce qui rend le jeu vraiment trop difficile et ne permet guère de dépasser le 3<sup>e</sup> niveau.

Quand les 10 niveaux du jeu auront été négociés, vous affronterez l'arme suprême de Dozon : le Mobil Armour Sentinel.



#### PRÉSENTATION 100%

Où on transpire, mais pas l'air pour le ST. Les options inscrites dessus correspondent à d'autres machines.

#### GRAPHISME 80%

Manque de couleurs, mais les sprites sont énormes.

#### ANIMATION 85%

Très rapide et bon scrolling.

#### SON 65%

Gentille musique, bruitages quelconques.

#### INTÉRÊT 87%

Longue durée de vie. Monnaie vanille.

#### NOTE GLOBALE 81%

A un prix raisonnable, ça nous donne là un bon jeu de ST.

## TOUR DU MONDE EN 80 JOURS

RAINBOW ARTS (1985) 100% (100%)  
 Disponible : Nintendo DS

Tout de la soufite de Jules Verne, ce jeu vous propose, à la suite d'un pari, de faire le tour du monde en 80 jours, mais votre voyage est

paré de d'embûches. Vous incarnez Phébus Fogg et vous devrez faire preuve d'adresse pour éviter les nombreux pièges et apprendre les danses



Rainbow Arts nous avait habitués à mieux et le vieux adage « qui peut le plus peut le moins », est une fois de plus vérifié. Seuls les amateurs de musique et de beauté seront satisfaits par l'achat de ce jeu. Doté de graphismes comparables à ceux de mon vieux Atari 800 XL, il devrait trouver une place d'honneur dans le classement des plus mauvais logiciels. Les bruitages sont superbement accompagnés de scènes médiocres. Les rares phases de jeu d'arcade sont dénuées d'intérêt. La seule chose amusante dans ce programme, c'est le jeu de cartes. Ça ne vole pas bien haut.

indiennes. Vous pouvez aussi augmenter votre capital en jouant aux cartes, et soudoyer certaines personnes afin de faciliter la réussite de votre aventure.

#### PRÉSENTATION 50%

Correcte.

#### GRAPHISME 40%

Ressemble à un Amiga ou d'un ST.

#### ANIMATION 30%

Un scrolling très lent.

#### SON 20%

De beaux bruitages.

#### INTÉRÊT 10%

Aucun, ou si peu.

#### NOTE GLOBALE 25%

Je l'ai rangé dans ma poubelle !

## SKRULL

16-32 DIFFUSION env. 200F 1 joueur  
Système : ST

**P**lus de soleil, plus de chaleur, le monde de la lumière va s'éteindre à tout jamais, laissant place à la nuit éternelle. Le seul remède que les hommes aient trouvé, c'est

d'envoyer Skrull, le fils battant du soleil et de l'ombre, au pays des ténèbres, pour vaincre le maléfice qui a envahi la terre. Skrull va descendre aux enfers, armé de son épée et de son bouclier, et braver les monstres et les pièges les plus sanglants.



Il est impossible de parler de Skrull sans évoquer Barbarian (de Payton/Sas): ces jeux sont vraiment jumeaux, tant au niveau du scénario, que pour les acteurs et la mise en scène. Côté réalisation, Skrull n'a rien à envier à Barbarian: les graphismes sont superbes, l'animation est plus rapide et les « bugs » sont pratiquement inexistantes. Quand on sait que Barbarian faisait le « une » de tous les hits, on peut facilement s'attendre à ce que Skrull suive le même chemin. Le seul point noir, pour le moment, c'est qu'il ne semble pas prévu pour Amiga.



Vous dirigez Skrull grâce à la souris, en cliquant sur les icônes qui bordent l'écran. La plupart des icônes ont deux fonctions (selon qu'on appuie sur le bouton de droite ou de gauche) ce qui autorise d'autant plus de commandes. Skrull peut porter jusqu'à trois

objets; il peut avoir besoin de clés, de certaines armes... Soyez soigneux, ne ramassez pas n'importe quoi, car tout n'est pas bon à prendre ou à manger.



Skrull est le genre de logiciel où, quand on a fait, il faut aller jusqu'au bout: pas de sauvegarde! Largement inspiré de Barbarian, il présente quand même quelques différences: côté graphisme, tout l'écran est décoré, même le fond. Côté jeu, vous ne devez plus tuer tout le monde, mais aussi réfléchir. En effet, certaines roches, quand elles sont poussées, ouvrent des passages; et beaucoup d'objets, trouvés en chemin, vous aideront à poursuivre l'exploration. Autant pour ses bruitages, pour son graphisme (simples mais efficaces), que pour son intérêt, Skrull m'a vraiment emballé.

### PRÉSENTATION 91%

Superbe, mais à part l'absence de scénario.

### SCÉNARIO 65%

Classique, et sans explications dans la boîte!

### COMMANDE 85%

Simple, à la souris.

### GRAPHISME 55%

C'est assez beau.

### RYTHME 91%

Pas moyen grâce à une belle réalisation.

### DIFFICULTÉ

débutant pour tout le monde  
confirmé pour l'expert idem



# EXPRESSING

*Un train d'enfer*

**EXPRESSING** : Une course d'énormément folle à travers l'univers ferroviaire (Aix qui change toutes les grandes capitales sur l'écran) (Aix de 300 km/h) et au-delà de l'écran pour la sensation d'être dans un monde entier. Les rails et le ciel ont leur part d'un **TRAIN D'ENFER**.

RETROUVEZ LA FOLLE MUSIQUE D'EXPRESSING EN C.D.

UN JEU JAWX  
UNE EDITION  
SYNDROM

ATARIST

ENFIN DISPONIBLE !

## COLLECTIONNEURS A VOS PLATINES !!!

LA PREMIERE COMPILATION C.D. DES  
PLUS BELLES MUSIQUES DE JEUX "VIDEO"

**BEST** - P. Lecoche : Découvrez l'art du jeu vidéo et les meilleurs compositions des artistes

**L'EXPRESS** - M. Braudou : L'un des plus beaux sites que l'on puisse se rendre dans l'oreille

**TELERAMA** : Les COORDONNÉES de la musique de jazz et de la musique électronique

**TILT MICROLOISIRS** : Si vous aimez le jazz-rock et la musique vous aimez et de plus

**COMPUTE** : R. Anderson : GAMEPLAY brings to light music that only the best players hear

**S MAGAZINE** - Ousseli : Un site qui a joué avec T. REX, MAJON, HIGELIN

CAPDEVILLE : Musique, FAITHFUL



COUPON REPONSE : NOM

PRENOM

ADRESSE

COMMANDE

CD AU PRIX UNITAIRE DE 149 FRF (PORT COMPRIS)

JOINT UN CHEQUE A L'ORDRE DE PRESTASOFT

ENVOYER LE COUPON + LE CHEQUE A PRESTASOFT 321 AV. DU GAL DE GAULLE 92140 CLAMART

## PETER BEADLEY'S FOOTBALL

GRANSLAM env. 200F 1 ou 2 joueurs  
Système : Amiga / ST

**P**eter Beadley est un joueur célèbre en Angleterre, il fait partie de l'équipe de Liverpool. Grandslam a donc eu l'idée d'associer le nom de ce footballeur à un jeu.



Après le très moyen International Soccer, j'attendais des merveilles de ce nouveau football.

J'avais reçu une préversion affolante, et quand j'ai eu la version finale, j'ai été pris par une grande envie de commencer la partie. En effet, les footballeurs sont très bien dessinés et leur animation bien faite. Une fois mon joystick en main, je commence à grimacer : les joueurs répondent mal aux sollicitations de la manette, le jeu est lent. C'est vraiment frustrant d'avoir de beaux footballeurs à l'écran et de ne pas pouvoir les diriger correctement. Ce football ne présente donc aucune amélioration par rapport à International Soccer. C'est incompréhensible qu'une machine comme le ST ne bénéficie pas encore d'un football décent. Je ne suis pas satisfait. Je dirais même plus, je suis en colère.



Peter Beadley's International Soccer football est à mon avis le plus joli football sur Atari et sur Amiga (il n'a pas de mai, ils ne sont que trois). Les joueurs sont bien dessinés et le décor est agréable. Il est dommage que les graphismes soient réduits au minimum et qu'il n'y ait pas de bruit de frappe de balle par exemple. Il est regrettable aussi qu'il n'y ait pas d'autre solution que de zigzaguer autour du joueur adverse pour lui prendre la balle. Par contre, le jeu offre un grand choix d'équipements et d'options.

Peter Beadley's Football vous permet de choisir au départ entre 24 équipes, et d'organiser un mini championnat d'Europe. Au début de la partie, vous sélectionnez la durée du match de 5 à 25 minutes, et le nombre de joueurs : 1 ou 2. Ensuite, vous pouvez commencer le championnat. Les 22 joueurs sont sur le terrain, et il est possible de contrôler toute son équipe, en cliquant le joueur le plus proche du ballon. Malheureusement, des défauts de programmation

font que vous dirigez parfois un joueur assez éloigné de l'action. Vous gênez aussi le gardien de but dès qu'une action chaude se passe dans son champ d'intervention. La force avec laquelle vous frappez la balle est proportionnelle au temps durant lequel vous pressez le bouton de tir. Là encore, le tir ne correspond pas toujours au temps de pression. Je ne pense pas que les fans du foot renouvelleront les sensations du stade !

### PRÉSENTATION 70%

Beaucoup d'options, mais présentation du jeu quelconque.

### GRAPHISMES 75%

Les footballeurs sont assez jolis.

### ANIMATION 80%

L'animation des joueurs n'est pas bonne du tout.

### SON 40%

Il n'y a pas de son.

### INTERET 60%

Intéressant, mais la mauvaise animation nuit au jeu.

### NOTE GLOBALE 63%

Un jeu moyen, qui aurait pu être bien si la programmation était mieux réussie.

## KILLDOZ

LANKHOR env. 200F 1 joueur  
Système : ST

**V**ous êtes chargé de détruire un ordinateur. Pour cela, vous avez à votre disposition un char super sophistiqué que vous choisissez parmi quatre, en fonction de plusieurs critères tels que la rapidité, la résistance et



Après le célèbre Manoir de Mortivelle, voici que Lankhor se met

aux jeux d'action. Le résultat n'est certes pas encore grandiose, mais c'est amusant. Killdoz est malheureusement de gros défauts : les graphismes tout d'abord sont loin de la perfection, et les couleurs ne sont pas toujours employées à bon escient. Au début, j'ai pensé que c'était un jeu de tir bile et méchant. Eh bien, mais ouais : le sens tactique est toujours présent. Les brulages sont de bonne qualité. J'apprécie beaucoup l'éditeur de tableaux. Killdoz est bon sur certains points, et à la rédaction les avis sont partagés. Moi je n'ai pas trop aimé. J'en connais cependant qui vont y jouer longtemps.



Décidément, Lankhor n'a pas fini de nous étonner. Même

si ce jeu n'est pas mon favori, il faut reconnaître que l'idée est très bonne, que le graphisme est soigné et très coloré et que les sons (digitisés) sont de très bonne qualité. Et c'est encore un jeu gratuits (à lire la petite B). Le char ne se manie pas trop bien et le passage d'un écran à l'autre est un peu lent, mais on a déjà vu bien pire.

RS

autres. Votre véhicule est armé de trois sortes de tirs qui affectent votre ennemi différem-

ment et vous permettent d'absorber les points de vie, d'armement ou d'armure qu'il perd. Vous avez à parcourir sept saillies par niveau et ses niveaux différents. Un éditeur vous permet de construire vos propres niveaux. C'est donc un jeu d'arcade et de stratégie que vous proposent les éditeurs du fameux Minor de Moriwelle.

**PRESENTATION 65%**

L'image de présentation est assez jolie.

**GRAPHISME 70%**

Simple, mais coloré et très diversifié.

**ANIMATION 45%**

Les déplacements du char sont limités.

**SON 60%**

Tous les sons sont digressifs.

**INTERET 70%**

Original, et avec un éditeur on peut.

**NOTE GLOBALE 67%**

Un jeu soigné.

En attendant la mise en place de notre serveur, rejoignez-nous sur 3615 SM1\*ST, nous y avons une bal "Generation 4".

## REVENGE OF MUTANT CAMELS

MASTERTRONIC env. 150F 1 joueur  
Système : ST



**Jeff Minter, le sympathique bébé cool de la micro-informatique.**

Jeff Minter, le programmeur le plus cool de l'histoire à encore frappé. Il traîne son style très particulier depuis longtemps dans le monde de la micro. Revenge est un jeu de tir, mais, contrairement à un jeu d'un vaisseau spatial, vous dirigez un gros charneau qui trempe sa carcasse dans des mondes très bizarres. Chaque monde possède ses propres monstres, et votre charneau a une distance à parcourir avant d' accéder aux autres tableaux. Le charneau peut sauter en l'air ou marcher en tirant des projectiles. Lorsque le compteur de distances arrive à zéro, vous vous trouvez devant une carte où il est possible d'acheter des armements. L'esprit loufoque de ce jeu et les achats d'armes me rappellent Fantasy Zone. Franchement l'ambiance de jeu n'est pas banale. Le principe est classique, mais il y a un style Minter qui ne s'explique pas.

que se met aussi au ST. Je dois dire que cette tentative est ratée. C'est surprenant car au dernier PCW Show à Londres, il nous avait laissé entrevoir de belles choses. Revenge of the Mutant Camels est un jeu de tir à scrolling horizontal qui est original quant aux personnages proposés : au lieu de l'habituel vaisseau spatial, on dirige un sympathique charneau. A part cela les graphismes sont d'une pauvreté effrayante. L'intérêt est nul. Même si PEACE AND LOVE est votre doctrine, je vous conseille de ne pas l'acquiescer, car vous risquez de devenir violent.

**PRESENTATION 40%**

Nous n'avons rien que la délicate, sans sa belle.

**GRAPHISME 30%**

C'est très faible.

**ANIMATION 45%**

Ils sont hyper simples.

**SON 40%**

C'est moyen.

**INTERET 42%**

Assez pauvre.

**NOTE GLOBALE 40%**

Un jeu vieux de 5 ans, qui n'a pas en place sur ST.

## VIRUS

FIREBIRD env. 200f 1 joueur  
Système : ST

**V**ous êtes un pilote d'Hoverplane, et vous avez pour mission de défendre votre pays contre une race d'extra-terrestres qui cherchent à polluer le paysage en le pulvérisant d'un virus rouge. Les vaisseaux ennemis sont de différentes sortes : des pulvérisateurs, des drones, des bombardiers, des empêcheurs, des combattants... Ils ont chacun leurs caractéristiques d'attaque, et il faudra apprendre à les

connaître pour les combattre efficacement. Votre Hoverplane est équipé d'un scanner à longue portée, d'un canon laser et d'une quantité limitée de missiles à tête chercheuse. Il possède également des boucliers de protection qui repoussent les balles ennemies, mais qui consomment du kérosène ; il faut donc se recharger de temps en temps en carburant auprès de la base. À la fin de chaque victoire sur



Non, cette fois-ci ce n'est pas un jeu du genre à se scrolling horizontal ou vertical ! En lisant le scénario, on aurait pu le penser... Virus est beaucoup plus original, ne serait-ce que par le maniement du vaisseau, qui n'obéit pas simplement au déplacement de la souris, mais plane lentement dans la direction qu'on lui indique. Ce dosage de mouvement demande un certain apprentissage, de la concentration et de l'adresse, contrairement au jeu d'action où l'on se défoule en fonçant et en mitraillant à tire-lerigot.

Pour ma part, j'aurais préféré cette dernière formule, mais, Virus ne me laisse pas indifférent, ne serait-ce que pour l'aspect inhabituel de ses graphismes colorés en 3D fractale. Un jeu de bonne qualité.

une vague d'attaques, un bonus est attribué en fonction de la zone non infectée par le virus.

### PRÉSENTATION 40%

Doc en français, très complète. Petite boîte en plastique.

### GRAPHISME 65%

Moyen, mais coloré.

### ANIMATION 85%

Une grosse pierre d'corner sur le mouvement du vaisseau. De bon travail.

### SON 50%

Brutages assez moyens.

### INTERET 65%

Un jeu de tir qui nécessite du doigté, de la précision et de la stratégie.

### NOTE GLOBALE 65%

Un programme qui sort de l'ordinaire. On aime ou on n'aime pas.

Super! Génial! Dément! Cool! Exclusif! Vient de sortir! Vu à la télé! Beau! Buffet campagnard gratuit! Sympa! Flashant! Crédit sur tout le magasin! Sérieux! Conscientieux! Formidable! Wouah le truc d'enfer! Classos! Déconseillé aux enfants de moins de 30 mois! Rigolo! Fendard! Facile! Pratique! Intéressant! Pas craignos! Elles veulent tout, les bons petits plats, et en plus t'as vu ça! Ca vaut le détour! C'est pas banal!

3615 SM1\*ST





# PHANTASM

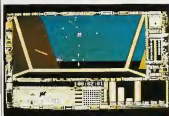
EXOCET env. 200F 1 joueur  
Système : Amiga / ST



Quand on est complètement découvert, le seul remède est la ruse. Ici, le rêve vous entraîne dans le futur et dans l'espace, aux commandes d'un vaisseau spatial super sophistiqué, le Pegasus. Investissant, votre vaisseau va être attiré à la surface de la lune, ou des hordes d'aliens n'ont qu'une idée : vous démanteler.

Votre engin spatial se commande simultanément au joystick (pour la vitesse et le déplacement) et au clavier, ou vous pouvez sélectionner votre hau-

Je ne sais pas si je dois parler du graphisme qui me rappelle celui de mon vieil Atari (les bruitages aussi du reste). Soit, l'image de présentation et la musique sont correctes. On a le choix entre musique ou bruitages, enfin bref, l'idée était sûrement bonne mais la programmation n'est pas à la hauteur de l'Amiga et du ST.



teur par rapport au sol, ainsi que différentes armes automatisées et lasers. Le tableau de bord, très complet, est muni d'un radar, d'une pendule, d'un indicateur de dommages, etc.

Au début du jeu, vous devez choisir votre première zone de combat et le niveau de difficulté, mais même au niveau le plus simple, vous aurez du mal à finir le jeu, car il n'y a pas d'option de sauvegarde.

## PRÉSENTATION 80%

Son intro - plusieurs niveaux de jeu, belles pages de présentation, doc. Impérisable.

## GRAPHISME 50%

Pas mal, à part la petite flèche de l'écran qui, elle, est jolie.

## AMBIANCE 70%

Seule une partie de l'écran est animée, mais on n'est pas trop mal.

## SON 72%

Bruitages corrects.

## INTERET 62%

Ou tir principalement, mais avec des commandes approfondies.

## NOTE GLOBALE 70%

Assez bien : pas en très bon, si tout le graphisme avait été corrigé.

LE PARC DES MACHINES  
S'ÉTEND, LES PRIX BAISSENT !!!

Offre spéciale réservée aux lecteurs  
de ST Mag et de Génération 4

# FLOOPY

## Le premier magazine digital

Un journal entièrement sur disquette pour  
votre ATARI ST et votre AMIGA.

Au sommaire tous les deux mois :

- Editorial
- Trucs et astuces (GFA, C, assembleur)
- Potins
- Solutions de jeux
- Tests de logiciels
- Programmes avec sources commentées
- De véritables démos des meilleurs softs
- Vos réalisations

## PARTICIPEZ A FLOOPY

Les jeux, les utilitaires et les dessins  
publiés seront rémunérés

Le numéro

49 frs

Et encore moins cher sur abonnement.

## TARIFS D'ABONNEMENTS

Numéros	1	3	6
Floopy ST	49 frs	149 frs	270 frs
Floopy Amiga	49 frs	149 frs	270 frs

Les abonnés en cours, seront informés d'une  
prolongation systématique de leurs abonnements.

Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse complète : .....  
Code postal : .....  
Ville : .....

A retourner, paiement joint par chèque à :

INFOMEDIA, B.P 12  
66270 LE SOLER.  
tél : 68 34 23 03

## STREET FIGHTER

GO ! vers 200F 1 ou 2 joueurs  
Système : Amiga / ST

**V**ous devez combattre, aux quatre coins du monde, les voyous les plus concrets. L'issue de chaque combat est déterminée à la fin de trois manches, et des points supplémentaires sont attribués au joueur en fonction du temps et l'énergie qui lui restent à la fin de chaque round. Après une



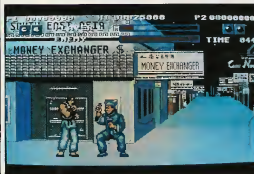
Un nouveau karaï, c'est bien, mais quel dommage qu'il soit si lent ! Rien de bien extraordinaire (à part les sauts). A première vue, il semble très facile, car j'ai tout de suite réussi un bon score. Une bonne chose toutefois, c'est que les adversaires sont tous très différents. J'ai regretté le manque de bruitage au profit d'une musique qui n'apporte rien ; entendre l'impact des coups est quand même important dans ce type de jeu.



Ce qui choque, dans Street Fighter, c'est le lenteur des déplacements

et le temps de réponse des personnages : on a un peu l'impression de voir se dérouler un combat au ralenti. Cela est dû au scrolling horizontal du fond qui est constamment en mouvement, et à la taille des personnages qui ont dû rendre la programmation difficile. A part ça, le graphisme est fantastique, et ça a devant soi l'un des plus beaux logiciels de combat sur 16 bits. Quel dommage que la difficulté soit si mal dosée ! J'ai épuisé tous mes adversaires dans un temps record. Alors, ou je suis super bête, ou je n'ai rencontré que des ivelles ?

victorie dans un pays, il vous l'aurait tendue au pic de pays d'un coup de karaté. Il y a 17 mouvements différents pour diriger son personnage, et même les sauts peuvent être contrôlés. « Ça va ! » Le temps d'appui sur le bouton feu du joystick influe également sur la force des coups portés. Je vous souhaite bien du plaisir, surtout avec un charmant Park anglais qui fait deux fois de plus que vous, et qui est aussi fragile qu'un mer de béton armé !



### PRESENTATION 80%

Belle boîte, des français

### GRAPHISME 85%

Superbe, comme l'arcade

### ANIMATION 60%

Trop lente, mais de nombreux mouvements et un scrolling correct

### SON 50%

Bonne musique, mais pas de bruitage

### INTERET 87%

Un beau jeu de combat avec beaucoup de mouvements possibles

### NOTE GLOBALE 83%

Un très beau jeu

## ZOOM

DISCOVERY SOFTWARE env. 200F 1 ou 2  
Système : Amiga joueurs



Ingénieur, le bonbon accélérateur, la potion magique, la glace, la bombe colorée, la fusée, la bombe, etc. Attention, car tous ces objets ne restent présents qu'un instant sur la grille, à vous de les saisir à temps



Zoom est un programme génial, qui puise ses origines dans des

jeux 8 bits comme Kid Grid ou Gold Runner, avec, bien sûr, beaucoup d'innovation au niveau bonus et graphismes. En solo ou à 2 (en équipe ou séparément), l'amusement est assuré. Un très bon jeu qui, en plus, conserve les 10 meilleurs scores.

Zoom est un petit personnage arboré comme une pomme de terre, qui cherche à sortir des 50 étages du Zoomland. Chaque des niveaux est représenté par une plaque quadrillée (on 3D) Zoom doit colorier chaque carré en passant sur son pourtour, pour ainsi par des ennemis très pittoresques : le Jaggemaut, une grosse bouche gourmande (comme celle de Mick Jagger) les Wormettes, elles effraient vos frères : les Angletheads, ils vous ralentissent : les trois rôtis, ils apprennent sur vos pieds : les sphétoles, elles se jettent dans vos pattes. Mais, pour vous défendre, il y a des tas de bonus : la glace



Décidément, je suis comblé ! À tort ces jours-ci pleins de jeux comme je les aime. Entre Bomb Jack, Ratter dead... et autres, je ne sais plus maintenant avec lequel jouer. Une très bonne musique, des bruitages superbes et un très bon graphisme font de Zoom l'un de mes favoris du moment. L'effet 3D est très bien rendu, et le maniement de la boule se fait au quart de poil. Le jeu est rapide et la présentation de toute beauté. Regardez le jusqu'au bout ; elle est pleine d'humour.



Situé entre Pac-Man et O-Bert, Zoom a vraiment l'air d'un bon

jeu d'arcade. Frank Neuhaus, le créateur de Sweeper et Mike the Magic Dragon entre autres, a réussi là un coup de maître. Je lui tire également mon chapeau pour le superbe présentation, où l'on voit Zoom entrer en scène, accompagné d'une bonne musique.



## PRÉSENTATION 40%

Belle pochette de jeu et présentation harmonieuse

## GRAPHISME 60%

Pas mal, mais sans grande recherche

## ANIMATION 60%

Au début on ne va pas toujours où l'on veut, mais on prend vite le coup.

## SON 50%

Bonnes musiques et bruitages sympas

## INTERET 40%

Avec 50 niveaux, il y a de quoi s'amuser, plus une sauvegarde des scores

## NOTE GLOBALE 60%

Un très bon jeu d'arcade, le premier dans le genre

(Dans la rue)

- TAS VU CETTE NANA? RAAAH DIS-DONC DIS-DONC DIS-DONC ..

- OUAIP, JE LA CONNAIS, SYMPA.

(Un peu plus loin)

- VISE UN PEU LA CAISSE, EH, TURBO ET 4 ROUES MOTRICES!

- OUAIP, J'AI LA MEME DANS MON GARAGE.

(Toujours plus loin)

- J'AIMERAIS BIEN PARTIR AUX USA, NEW YORK, LOS ANGELES...

- JEN REVIENS, J'Y SUIS RESTE 15 JOURS, C'EST PAS MAL.

(Alors là, encore plus loin)

- DIS-MOI...

- MEHEH, OUI ?

- QUEL EST TON SECRET?

- LE SECRET DE MA REUSSITE?

- OUI, DIS-LE MOI.

- C'EST 3615 SM1\*ST, GRACE A LUI, JE SUIS UN AUTRE HOMME.

3615 SM1\*ST, C'EST BON POUR MA FORME

## BIONIC COMMANDO

GO env. 190F 1 Joueur  
Système : Amiga / ST



Des forces extra-terrestres veulent détruire notre belle planète afin de s'y implanter. La seule chance de sauver la terre c'est vous : le Bionic Commando. Vous êtes une personne surhumaine équipée d'un bras bionique exceptionnel. Ce bras vous permet de vous accrocher à tout objet se trouvant au-dessus de vous. Vous devez grimper et vous balancer de plate-forme en plate-forme jusqu'à l'ordinateur de lancement qui dirige les extraterrestres. A travers les tableaux, vous trouverez des armements supplémentaires pour votre bras. Just à la pique, lancez grande, destructeur de planitia. Le premier niveau se déroule dans la forêt moirante, où il vous faut grimper d'arbre en arbre en évitant de révéler les abîmes. Certains soldats sont équipés du même bras que vous, et ils vous poursuivent en s'acro-



chant aussi aux autres. Lorsque vous quittez la forêt vous arrivez dans un château en pierre. Des canons ainsi que des tourelles crachent sur vous des piles de missiles et

de balles. La tâche est corépliquée sérieusement. Des file électroniques vous barrent la route. Évitez-les à tout prix. Vous atteignez un pont. Puis il faut arriver au sommet du char qui en détruisant les soldats kamikazes. Et maintenant, à vous de découvrir le complexe souterrain (tableau 3), la salle

Après plusieurs déceptions (Trantor, Captain America...), je dois avouer que je craignais le pire pour Bionic Commando. Heureusement les programmeurs de chez Go ont fait un énorme effort pour rester fidèle à la version arcade de Capcom. Là, je dis Bravo ! C'est un excellent programme qui offre escalade, tir et recherche. Les bonus d'armes enrichissent le jeu. Bionic Commando possède également de bons graphismes (cela ne va pas toujours de pair avec l'intérêt). C'est le meilleur jeu de grimpe sur ST. Go a cette fois-ci fait un effort de qualité, alors c'est de bonne augure pour l'avenir.

de contrôle et le solo qui renferme le grand ordinateur



L'idée est amusante, et le jeu aussi. Grimper de branche en branche à l'aide d'un bras télescopique est assez original. Le début peut paraître assez difficile, mais avec un peu d'entraînement, vous arriverez à bout du premier niveau et pourrez attaquer le second avec de nouveaux décors. Les graphismes sont très colorés et assez jolis, de nombreuses musiques accompagnent les différentes phases du jeu. C'est assez bien réalisé. Moi, j'aime bien.



O F F S H O R E

# WARRIOR

IL NE PEUT EN RESTER QU'UN... TELLE EST LA LOI !



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, ST, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST



VERSION CPC A TOMBER PAR TERRE !



LE MONDE ENFIN PACIFIÉ S'ENNUIE

SEUL CE NOUVEAU SPORT DECHAÎNE LES FOULES ET CANALISE LES PULSIONS DESTRUCTRICES

LE COMBAT PEUT VOUS APPORTER LA GLOIRE OU VOUS ENTRAÎNER DANS LA MORT.

N'OUBLIEZ JAMAIS QUE VOUS ÊTES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUS LES COUPS SONT PERMIS...



**TITUS**

20 TER AVENUE DE VERSAILLES - 92231 GAGNY - TEL. (1) 43.33.10.92

## PLATOON

OCEAN env. 200F 1 joueur  
Système : ST

**P**latoon, la première victime de la guerre, c'est l'innocence. C'est le slogan du film et son jeu. Vous êtes une jeune recrue, dans une section de cinq, qui se trouve en territoire ennemi. Vous n'êtes pas prêts à affronter les horreurs de la guerre, mais il vous faut survivre en trompant des éléments hostiles qui vous attendent. Le jeu se joue sur six tableaux. Au départ, vous conduisez votre section en pleine jungle vietnamienne et vous devez arriver au village. Dans la jungle, de nombreuses pitreries des armées sont à affaiblir à vous. Des fils tendus et des teneurs cachés sont aussi des pièges que vous aurez le plaisir de naviguer. Vous devez trouver la boîte d'explosifs qui servent à faire sauter le pont pour atteindre le village. Une fois dans le village vous devez fouiller les huttes pour trouver une carte, puis le trappe qui mène au tableau suivant. Surveillez constamment le page qui concerne le moral, les coups et les munitions. Le moral baisse quand un membre de la section est blessé ou quand un villageois vietnamien est tué. Vous savez tout sur le premier tableau, à vous de découvrir les autres, après le village. Il y a le réseau de tunnels, ensuite le blockhaus, puis la jungle et l'abri du bûcheron.



**Platoon est l'adaptation informatique du célèbre film d'Oliver Stone. Le scénario du jeu est très complet et la notice est très claire et en français. Les tableaux sont nombreux et l'action variée. Platoon est un très bon jeu sur 8 bits. Malheureusement, si l'intérêt est identique sur ST, les graphismes le sont aussi. C'est une honte car l'Atari mérite bien mieux que cela. Platoon est donc gâché par ce manque de soin. Quel dommage ! Car les bruitages sont excellents. Tous les éléments étaient réunis pour réussir un grand jeu.**

Une belle boîte qui contient un poster, une cassette musicale et une photo du film. C'est sympa.



**À mon avis, après une bonne carrière sur 8 bits, Platoon est venu à une moins bonne sur Atari ST. L'adaptation est telle qu'on a l'impression d'avoir un C64. Les couleurs sont pauvres et le genre de jeu n'est pas nouveau. En plus, je n'aime pas les labyrinthiques. Bref, je n'ai pas vu le film mais je crois que je préférerais aller le voir plutôt que de jouer à ce jeu.**

### PREMIER IMPRESSION

Une belle boîte qui contient un poster, une cassette musicale et une photo du film. C'est sympa.

### LES GRAPHISMES

C'est indigne du ST.

### LES BRUITAGES

C'est assez lent.

### LE JEU

De bons bruitages.

### INTERET DU JEU

Le scénario est assez riche, mais le jeu est trop difficile.

### NOTES GLOBALES DU JEU

Un jeu moyen gâché par une réalisation décevante.

## WORLD TOUR

ELECTRONIC ARTS env.  
Système : Amiga

**U**n coupé répond à Electronic Arts, le spécialiste des simulations, sorti un golf sur Amiga. World Tour Golf ne compte pas avec la tradition, et propose, à quelques variantes près, les cinématographiques communes à tous les golfs, à savoir :  
- choix entre 20 terrains différents, représentant les plus célèbres du monde,  
- cartes de marques (scores et handicaps) et informations diverses (distance, par, nom des joueurs, nombre de coups joués),  
- choix du club - du driver (pour tirer loin), en passant par les fers (au porteur plus près) et le putter (pour le green final),  
- dosage de la puissance de la balle et de l'effet, hook (courbe vers la gauche) ou slice (droite), obstacles : arbres, collines, pelouses d'eau,  
- direction du vent et pente du green,  
- une option entièrement Ajouté à cela, quelques « originalités » :  
- un éditeur pour créer son propre terrain,  
- des facteurs aléatoires : tels que le vent, l'humidité du terrain et l'emplacement variable



Voilà un nouveau golf. Celui-ci est de chez Electronic Arts.

Le graphisme est assez moyen, et le personnage un peu petit à mon goût, car j'aime bien voir le golfeur et son geste. Côté son, il n'y a rien à redire : l'ensemble est très bon, les cris de la foule au fond en fonction de votre résultat. Assez délicat à manier à la souris, il devient trop simple au clavier. Un bon point pour les distances ; en effet, il n'est plus obligatoire de consulter le doc pour avoir le longueur des tirs avec chaque club. Bonne note, un bon jeu, mais je préfère Landscap Board.

# OUR GOLF

1 à 4 joueurs

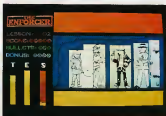
des poteaux qui garnissaient à chaque fois une partie différente, une vue aérienne globale du trou et des obstacles à gauche de l'écran, la droite étant réservée à la vue à partir de l'endroit où l'on se trouve,

# ENFORCER

EUROSOFT env. 150F / 1 joueur  
Système : Amiga / ST

**C**omment devenir un super-fig ?  
Léon 1 : on construit son arme en prenant modèle sur un des 3 modèles proposés. Si l'arme est bonne, on a des extra-balles (je n'ai pas essayé).  
Léon 2 : apprenez à reconnaître les méchants : des personnages différents, certains ont des gueules franchement la-

ches : c'est ceux là qu'il faut tuer. Si vous vous trompez c'est que vous n'êtes pas doué, cherchez plutôt une pièce à la SNCF, votre arme de prestige dégringole et vous repartez à la case départ (voir Léon 1). Sinon, vous voilà prêt à affronter la rue, où les personnages ne sont plus figés sur des cartes, mais vivants.



Je ne pense pas que Enforcer suscitera des vocations dans la police. Outre ses couleurs noires et l'assommoir aigre qui vous poursuit tout au long du jeu, le programme lui-même est d'une platitude ! Quand on voit Capone à côté, on remarque dès la première minute comment, avec le même sujet, Eurosoft nous pond un navet et Actionaire une merveille : cherchez l'erreur !

la police. Outre ses couleurs noires et l'assommoir aigre qui vous poursuit tout au long du jeu, le programme lui-même est d'une platitude ! Quand on voit Capone à côté, on remarque dès la première minute comment, avec le même sujet, Eurosoft nous pond un navet et Actionaire une merveille : cherchez l'erreur !

**INTELLIGENCE ARTIFICIELLE**  
Très quelconque.

**COULEURS**  
Même sur Spectrum, on ne criait pas à miracle !

**GRAPHISME**  
Les tableaux sont assez ébauchés.

**SON**  
Un coasseil : couplez-le !

**PROGRAMME**  
« 10 », c'est à peu près le temps (en minutes) pendant lequel ce jeu peut vous intéresser.

**NOTES**  
Un jeu qui n'a vraiment rien pour lui.



l'importance de la pose de la balle (jouant elle au présent et sur quel terrain) qui affecte directement le choix du club, l'efficacité du green qui réagit sur la vitesse de la balle.

**TRAVAIL À FAIRE**  
Nombreuses options, mais à manquer les principales (voir INTERET).

**AMUSEMENT**  
Décor et golfeur sont un peu petits.

**ANNULATION**  
Pas de temps mort entre les images, et le golfeur est élégant.

**SON**  
Des exclamations, mais c'est médiocre.

**INTERET**  
L'absence de sauvegarde des scores et surtout d'une partie en cours gêne tout. Sinon, c'était plus de 90%.

**NOTE GLOBALE**  
Un bon golf qui a de bons côtés, pas la.

## BEYOND THE ICE PALACE

ELITE env. 200F 1 joueur  
Système : Amiga / ST

Loin dans le nord, au delà du palais de glace, il existe un pays mystique, où les forêts du mal ont brülé les forêts et les maisons. Une nuit, les esprits des bois ont créé une flèche magique et l'ont tirée dans les airs. Celui qui trouve cette flèche aura pour mission de repousser l'enfer.



Elite ne change décidément pas en ce moment !

Après Ikari Warriors, Buggy Boy, Thundercats, voici qu'arrive Ice Palace. Ce jeu me rappelle très fortement Ghosts and Goblins, mais les dessins ne sont pas dignes de nos machines. Je m'étonne qu'Elite, qui est une société très exigeante dans ce domaine, ait laissé passer des graphismes aussi médiocres. Le graphiste a dû se cacher la main avant de finir les dessins de son héros, car il est franchement comique. La présentation générale a été bâclée, tout comme la musique. Cependant le programme est distrayant et la difficulté bien dosée. Finalement, le résultat global nous donne un jeu moyen, avec lequel vous passerez de bons moments sans plus.

Au départ, vous choisissez une arme, que vous pourrez changer au cours du jeu : les étoiles sont consacrées pour abattre les chauves-souris, mais l'épée est plus efficace contre les gobelins.

Vous voyagez dans un décor composé d'échelles, d'escaliers et de plates formes. Votre but est d'arriver sans encombre jusqu'à la fin du niveau, en sautant les fossés, en tuant les monstres et en grimpant au bon moment sur les plates formes. Quand le défilement est vraiment critique, les esprits de la forêt viennent à votre



secours en affaiblissant ou en tuant vos ennemis. Mais utilisez cette aide avec parcimonie, car elle n'est pas indispensable.



Pfflou ! Qu'est-ce qu'il est difficile ce jeu. Imaginez Barbarien

(de Psychosis) mais en un petit peu moins joli et plus façon arcade. Certains monstres sont vraiment très résistants et c'est à force de leur lancer des armes à la figure qu'ils finiront par disparaître. Le sort est à mon avis trop peu efficace. La musique n'est pas mal, mais je préfère nettement jouer sans, car les brailages sont suffisants. C'est après de longues heures d'entraînement que vous atteignez la fin du premier niveau. Le malheur, c'est qu'ensuite vous arriverez très vite à la fin.



L'ambiance me rappelle le fameux Ghosts'n

Goblins, avec toutefois un peu moins de punch... Le héros est marrant, et il évolue dans un décor agréable et coloré, bien qu'on sente un manque de finition dans les détails. La difficulté est bien dosée, mais certains endroits vous donneront du fil à retordre. Un assez bon jeu qui ne souffre pas de défauts majeurs.

- Personnalité du jeu**  
Peu d'option, des trappes.
- Graphismes**  
Coloré, mais moyennement détaillé.
- Son**  
Bonne.
- Jeux**  
Une bonne ambiance musicale et sonore.
- Difficulté**  
Agréable à jouer, à part quelques passages difficiles.
- Autre**  
Un bon jeu d'ambiance arcade.



# CLASSIQUES DE JEU SIMULATION DE GOLF DANS UN CHALLENGE INTERNATIONAL

## LEADERBOARD PRO<sup>TM</sup> Collection

Un guide pratique en cellophane, facile à voir, facile à utiliser, qui vous permettra de vous attaquer à ces fantomatiques

Garder et utiliser ces parties pour réaliser dans ce carnet de marque de poche.



Un tableau complet de référence en cellophane, facile à consulter rapidement et à calculer les scores.



Les meilleures simulations de golf jamais.

Les meilleures simulations de golf jamais.

Les meilleures simulations de golf jamais.

**PAR 3**  
LEADERBOARD, TOURNAMENT LEADERBOARD, WORLD CLASS LEADERBOARD  
**SPECTRUM & AMSTRAD**  
cassette et disque

**BIRDIE**  
LEADERBOARD, TOURNAMENT LEADERBOARD  
**ATARI ST** disque  
**AMIGA & PC** disque

**Birdie**  
ACCESS

LEADERBOARD PRO 3

LEADERBOARD PRO 3



U.S. GOLD (FRANCE)

S.A.R.L., B.P. 3 ZAC de Mousguet, 05740 Châteaufort du Grais, Tel: 9342 7144

Département informatique 3615 MICROUNIVERS, Revendeurs, pour connaître les dates de sortie, téléphonez au 16 9342 7144



## BOB MORANE Océans

de l'éditeur  
Oceanic, 20



La programmation des combats et des scènes d'action n'a

pas l'air d'être le point fort des développeurs d'Info-games; enfin, ça va tout de même en s'améliorant. Côté présentation et graphisme, là on frise de très près la perfection avec ce Bob Morane Océans: un vrai film de James Bond sur notre micro. Cette réalisation remarquable fait tout l'honneur du logiciel, qui n'a aucun point commun (je parle son titre) avec les trois précédents épisodes de la série. Maintenant, j'attends avec impatience la suite.

enquêtes, des hommes grenouilles, des présents géants, etc. Et si vous êtes vraiment en mauvaise posture, Bill Belin-Tinc viendra vous secourir.



La première pensée qui vient quand on vous dit « Bob Morane

Océans » est: « Tiens, encore un jeu à mettre au fond de mon tiroir ». Eh bien non! Il a été enfin compris que nous ne voulions plus de jeux au graphisme passable ou aux idées déjà vues. Le dernier de la série B. M. bénéficie d'un très bon graphisme et d'une bonne animation, et bien que ce ne soit pas mon genre de jeu favori, je pense qu'il devrait plaire à beaucoup de monde. Sinon, on peut toujours se consoler avec le roman qui accompagne les disquettes.

## GOLDRUN

de l'éditeur  
Gameloft, 20

Il y a déjà 5 années un valeureux guerrier battait les pirates de l'espace et assurait la sécurité des humains, réfugiés sur la planète Triton. Les hommes ont mis au point une race de robots pilotés pour défendre cette planète. Malheureusement lors d'un raid, les pirates de l'espace ont réussi à capturer ces robots. La planète Triton est désormais sous le contrôle des pirates. Plus encore, il est possible que les robots soient réprogrammés et utilisés contre nous pour détruire leurs créateurs. Si cela devait arriver la race humaine disparaîtrait. Dernier descendant de la race des Goldrunners, vous êtes le seul capable de récupérer les robots aux pirates. Votre vaisseau est rapide, mais la tâche est très difficile. Les robots sont transportés le long des routes par des véhicules spatiaux. Détruisez ces véhicules afin de libérer les robots. Des vaisseaux enne-



On vous l'a présenté il y a un an en exclusivité; voici maintenant

la version finale. Les graphismes ont été complètement refaits, et même très bien refaits. Le jeu a subi quelques modifications par rapport au numéro un, mais c'est encore du tir. Disons que maintenant le pilotage du vaisseau est aussi important que le tir. Le scrolling est exceptionnel, bien qu'il ne soit pas fait par Steve Bak (il est toujours probable que les routes aient été réutilisées). Malgré d'excellents graphismes et une bonne musique, Goldrunner 2 se révèle moins prenant que le précédent; c'est dommage, et c'est inexplicable. Si vous possédez le numéro un, Goldrunner 2 ne vous apportera rien de bien nouveau. Sinon, ce sera une bonne acquisition.



### POURQUOI A BOB MORANE

Une boîte superbe avec roman et bande dessinée. Très belle présentation du jeu, à la manière d'un film.

### GRAPHISME ET JEUX

Magnifique.

### SCÉNARIO ET JEUX

L'animation des bagarres est assez simple.

### SOUND ET JEUX

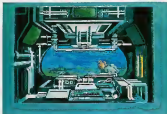
Musique et bruitages sous-marins très bons.

### POURQUOI A GOLD RUNNER

Logiciel multi-joueurs. Certaines scènes de bagarres manquent de précision.

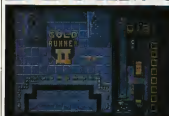
### POURQUOI A GOLD RUNNER 2

Un très beau jeu.



## NER II

mis vont vous empêcher de mener à bien votre mission, mais soyez courageux et vous vaincrez. De la réussite de votre mission dépend le sort de l'humanité. Alors, héros ou non, c'est à vous d'en décider, joystick en main.



Ceux qui comme moi attendaient cette nouvelle version

seront peut-être un peu déçus. Le scrolling est toujours aussi magnifique, les décors sont très beaux, la musique est de bonne facture, peu de bruitages sauf une voix digitalisée. Malheureusement, les ennemis sont microscopiques et peu nombreux. En règle générale, cette version est loin d'égaler la précédente. Remarque, ceux qui ne connaissent pas le premier seront très contents, surtout qu'il y a plusieurs « scenery disks ».

## PRÉSENTATION 40%

Superbes musique et map d'introduction.

## GRAPHISME 70%

C'est très beau; les couleurs sont bien choisies. Beaucoup de détails.

## ANIMATION 40%

Scrolling et déplacements du héros très fluides, sans la moindre accroc.

## SON 40%

Musique agréable, de cotton anglais, et quelques voix digitalisées.

## INTERET 20%

Un jeu de tir tout court.

## NOTE GLOBALE 40%

Le quinqué de la relaxation en fait un très bon jeu.

## EXCALIBUR

env. 130F + joueur

Système : Amiga

Encore un successeur des vieux « Scramble » et autres « Defender », de pour être plus précis, de tir à

outrance dans un scrolling latéral, des vagues d'ennemis, des obstacles à éviter, et surtout... un score à améliorer.



Dans le genre, on a déjà vu mieux. Si je ne me retiens pas, je dirais que ce jeu est sans intérêt, même pas saisi par son graphisme qui est plutôt simplette: les couleurs des montagnes sont fades et les vaisseaux ennemis ne sont pas très variés. A mon avis, seule la musique du générique est de bonne qualité. On est en droit d'attendre un peu mieux sur une machine comme l'Amiga.

## PRÉSENTATION 40%

Une bonne musique, mais aucune option.

## GRAPHISME 30%

Simplette.

## ANIMATION 70%

Plusieurs lignes de scrolling, et un tir correct.

## SON 70%

Le bruit de l'avion et les explosions sont bien rendus.

## INTERET 20%

Un jeu de tir sans aucune originalité.

## NOTE GLOBALE 40%

De nombreux détails ont été négligés.

OUAIP, C'EST SUPER DE LIRE GENERATION 4, MAIS IL N'Y A PAS QUE CA DANS LA VIE. PAR EXEMPLE (c'est juste un exemple). IL Y A LE SERVEUR 3615 SM1\*ST, OU LES ATARISTES SE RETROUVENT.

## VIXEN

MARTECH env. 200F 1 joueur  
Système : Amiga / ST

**S**ur la planète Graweth, les dinosaures sont amnésiques, ils ont oublié tous les humains. Tous ? Non, il reste une superbe représentante de la race, qui a échappé au massacre : c'est Vixen.

Elle a été élevée par des renards et elle est aussi rapide et agile qu'eux. De plus, elle est dotée de pouvoirs magiques, et peut se transformer en renard.

Vixen possède un fouet redoutable avec lequel elle tue tous les monstres qu'elle rencontre.

Notre héroïne commence son voyage avec 10 vies. Elle doit ramasser des gemmes cachées sous les pierres et décrocher les têtes de renards suspendues aux arbres. À chaque niveau, Vixen emmagasine du « temps renard » qui lui sert quand elle affronte le tableau bonus. Si elle tombe dans un trou, de fait elle est touchée par un dinosaure, Vixen perd une vie.

Différents objets peuvent l'aider durant son périple : super fouet, méga gem, etc.



L'héroïne de l'histoire est bien sexy, et en le voyant courir,

on comprend pourquoi tant de monstres le pourchassent ! Le programme n'est pas d'une originalité effrénée, même si l'ennemi pistolet laser est remplacé ici par un fouet ; mais je me suis laissé prendre au jeu. Malheureusement, les niveaux se succèdent, et tous se ressemblent, des monstres aux décors, et même les tableaux bonus. Quand on a fini le premier niveau, on a pratiquement tout vu.



Vixen est une des premières productions de Martech sur ST.

La jaquette du jeu est pour le moins assez attirante. On y admire une jolie barbare. Le programme tient à lui s'inspire des Rygar, Barbarian, et plus récemment Thundercats. Les graphismes sont originaux et assez plaisants. L'écran se déroule selon un scrolling horizontal de qualité moyenne, mais qui n'est pas trop désagréable à l'œil. Les couleurs sont bien choisies et donnent une ambiance préhistorique au jeu. C'est amusant, mais on s'en lasse vite. Le jeu ne présente rien de vraiment nouveau, à part l'héroïne.



### SENSATION 60%

Dans la boîte, un beau poster, mais une dose d'un français très discutable.

### GRAPHISME 71%

Coloré, mais le fond reste manqué de réalisme.

### ANIMATION 67%

Les attitudes de Vixen sont très bonnes.

### SON 79%

Bonne petite musique d'ambiance.

Action un peu répétitive, mais difficile bien dosée.

### NOTE GLOBALE 67%

Un jeu moyen.

# INFOMANIE

3, rue Perrault, 75001 PARIS - METRO LOUVRE  
TEL 40/20/01/20 - TELEX 218 328

Démonstration sur rendez-vous

Les prix sont TTC

## PRIX VALABLES POUR AOÛT-SEPTEMBRE 1988

### GAMME AMIGA

AMIGA 500	4490
AMIGA 500 Couleur	7490
AMIGA 2000	10590
AMIGA 2000 Couleur	13290
AMIGA 2000/20	21990
AMIGA 2000 XT	26790

AMIGA 500 Couleur, Genlock PAL/Composite	9990
AMIGA 500 Couleur, Extension 512 K, Deuxième Lecteur 3" 1/2, Visual Aurale	9490
AMIGA 500 Couleur, Disque Dur 20 MEGA, Extension 2 MEGA	15300

ces prix sont T.T.C., valables en France, pour règlement comptant, jusqu'au 30 Septembre. Ils ne sont cumulables avec aucune autre remise

### CONFIGURATIONS \*

### EXCLUSIVITES

<b>GEN LOCK PAL/COMPOSITE A8802</b> Indispensable pour toute application vidéo. Fonctionne avec l'écran de 9" de l'AMIGA avec un signal vidéo composite. Sort un signal PAL-Composite directement exploitable sur bande vidéo. Ne nécessite pas de module.	4490	<b>LECTEUR 16 MEGA</b> Permet d'exploiter des données sur des disquettes de 16 MEGA interchangeables. Se connecte comme un disque dur de 16 MEGA. Idéal pour stockage de données dans VISUAL AURALS	9490
<b>EXTENSIONS MEMOIRE 2 MEGA</b> - A 500 - A 1000	6490 6490	<b>IMPRIMANTE COULEUR JET D'ENCRE XEROX 4020</b> Bref la possibilité d'imprimer des cartes postales au transport de qualité professionnelle sur AMIGA	2490 16485
Permet de stocker jusqu'à 2 extensions sur le même unité centrale (5 MEGA) (supplémentaires). Permet aussi d'installer deux extensions.		<b>CARTE 68020/68882 25 MHz</b>	15980
<b>DISQUE DUR 20 MEGA</b> - A 500 - A 1000	6990 7290		
<b>DISQUE DUR 40 MEGA A 500/A 1000</b>	16980		

### PERIPHERIQUES

Lecteur Cernan 1" 1/2	1890	Extension 2 MEGA A 1000	6490	<b>Disque (A 2000) version 2</b>	9990
Lecteur NDC 1" 1/2	1490	Extension 512 K A 500	1095	<b>Disque (A 500-A 2000) version 2</b>	9990
Lecteur Cernan 1" 1/4	2450	Carte XT A 2000	5681	FDIC Digitalisation DG 85	2190
Lecteur Interne A 2000	1550	Co-processeur 68020-68882	18000	Digitaliser Disque Potovox	24666
<b>Lecteur IBM-EGA Inter</b>	<b>204</b>	Subprocesseur A 500	3990	Statif Digitalisation	1790
Monitor Commodore A 1084	3290	<b>SCANNER AMIGA</b>	<b>29</b>	Statif avec Spots	2190
Monitor H R A 2090	4490	Tablette Graphique A5	4650	Gen Lock PAL/Composite A8802	4400
Kit Disque Dur A 2000	7304	Tablette Graphique A3	8500	Gen Lock GST 100	15400
Disque Dur 20 Mega A 500	6990	Tablette Graphique A3 ROLAND 810	9900	Ecran PAL	2620
Disque Dur 20 Mega A 1000	7290	Tablette Graphique A3 ROLAND 990	16900	Transcodeur PAL/SECAM	1790
<b>Disque Dur 60 M - 500/1000</b>	<b>6200</b>	Tablette Graphique A2 DPX 1200	50791	TUNER TV (permet d'utiliser plusieurs canaux tég)	1490
<b>Disque Dur 60 M A 2000</b>	<b>6000</b>	Tablette Graphique A1 DPX 1300	60723	Interface MIDI	549
Extension 2 MEGA A 2000	3546	Tablette Graphique A0 GRX 400	73512	Visual Aurale	2490
Extension 2 MEGA A 500	6490				

## LA CREME DES LOGICIELS AMIGA une sélection de nos meilleurs produits

### GRAPHISME - VIDEO

Angie Animator	790	Angie Sound	540
Angie Impact	590	AudioMaster	440
Butcher	590	De Luxe Music C.S.	798
De Luxe Paint 2	990	Keyboard Control Sequencer	890
De Luxe Photo Lab	890	Pro Mach Studio	1190
De Luxe Video	990	Sound Sampler	990
Digipaint	410		
Director	450	<b>PROGRAMMATION</b>	
Express Paint	690	AC Festival	3290
Page Flipper	190	Latex C	590
Photos Paint	790	Mind Artex C	2490
Photos Paint Surface Disk	329	MCC Assembler	678
Paintic	490	Power Windows v.2	840
Pro Video	1690		
Scalpt 3D	890	<b>BUREAUTIQUE</b>	
Animatic	390	Professional Page	2190
Fancy Fontes (Sculpt, Animate)	1450	ExcelFreece!	890
TV Show	750	Maniplan	1690
TV Text	750	Publisher Plus	690
Videoscape	890	Pro Write 2.0	1100
Videostiter	890	Superbase	950
		Superbase Pro	2490
		Vizawrite	1650

### IMPRIMANTES

Star LC 10	2490
Star LC 10-Couleur	2990
NBC P 2100	9900
Star LC 24/10	9990
Star NB 24/10	8490
Xerox 4020	
Jet Ecran Couleur	8485
Laser ATARI SLIM 404	14173
Laser Postscript AST	35461

### LIVRES

Handbook Référence	270
Introduction au système AMIGA	250
Introduction Référence Manual	270
ROM Reference Manual	480
AMIGA ROM Kernel Reference	270
Traps et Interrupts sur AMIGA	119
Bus Delivery sur AMIGA	119

### MUSIQUE

Expéditions en France et à l'étranger dès réception de la commande, contactez nous pour disponibilité en stock

## FIRE AND FORGET

TITUS env. 250f 1 ou 2 joueurs  
Système : Amiga / ST



Un programme qui n'est pas sans rappeler *Crazy Cars*, la première réalisation de Titus. C'est du soigné, de la page de présentation, en passant par le jeu lui-même, et jusqu'à la fin avec la sauvegarde des scores. Il faut une certaine habitude pour identifier au 10<sup>e</sup> de seconde l'objet qui se présente devant soi. Si on presse trop vite sur la gachette, adieu le ravitaillement, trop lentement, c'est peut-être un mince qui va vous réduire en bouillie. Un bon jeu de réflexe, seul ou à deux.



Après une superbe présentation, le jeu commence... Les décors sont assez bons et la route est dessinée à la façon de *Crazy Cars*. Le maniement du jeu est simple, et c'est tant mieux, car je n'aime pas avoir à lire trois fois le mode d'emploi avant de jouer. Les tirs ne se dirigent pas vers le haut, et c'est un peu un hasard que l'on réussit à descendre les hélicoptères, mais cela simplifie le jeu ; car je me vols mal lancer en évitant les obstacles, tirer en bas et en haut, tout en essayant de récolter du fuel ! Un autre bon point, c'est la sauvegarde des scores. Bien... Je vous laisse... J'ai le plaisir à nettoyer et ce n'est pas une mince affaire !



## SARCOPH

RAINBOW ARTS env. 200f 1  
Système : Amiga

Comme pour la plupart des jeux de ce type, le scénario n'a qu'une importance secondaire, seule l'action compte. Vous pilotez votre vaisseau spatial favori, dans un scrolling horizontal où va bientôt y avoir des embouteillages dans l'espace ! Vous devez éviter les obstacles de la route et détruire tous les ennemis qui se présentent. Au passage, vous ramasserez des bonus de rapidité.



A mon goût, c'est le meilleur logiciel du genre sur Amiga ; tant par la réalisation que par le dosage de la difficulté. Ce n'est cependant pas encore la grande classe, car les graphismes manquent de couleur et d'originalité, et les bonus de variété. Alors, quoi ! Un peu d'imagination ! Enfin, pour le moment, Sarcoph est un achat recommandable.



Voilà un jeu bien prenant, où l'on se fait de surprises en surprises. C'est un genre de Scramble avec une toute petite touche de Fort Apocalypse. Un jeu que j'aime bien, même si, au bout d'une heure d'arabesmanement ma main commence à lâcher à force de zigzaguer entre les ennemis nombreux et vives. Encore un programme sorti sans faire de bruit, mais qui, à mon avis, vaut le détour. Les bruitages sont sympas et les décors sont agréables pour peu qu'on réussisse à passer les premiers niveaux.

### PRÉSENTATION 50%

Belle page de présentation et nombreuses options, dont la sauvegarde des scores.

### GRAPHISME 50%

Bon, mais le graphisme est un peu flou.

### ANIMATION 65%

C'est moyen.

### SON 40%

Les tirs et les explosions sont réalistes.

### INTERET 60%

L'option 2 joueurs et la sauvegarde des scores sont un plus.

### NOTE GLOBALE 60%

Un très bon jeu à la réalisation soignée.

## ASER

-dur

(jusqu'à 4 fois plus vite), de tir (jusqu'à triple laser), des satellites qui dégagent tout autour d'eux, et des bombes qui effacent tous les ennemis de l'écran. Le but étant de survivre le plus longtemps possible sans se faire descendre.

FOUNDATION  
WASTE

EXOCET env. 260f 1 joueur  
Système : Amiga / ST

Toutes les routes de l'espace sont désormais bloquées. Juste un échappatoire près de la galaxie Unisect. Sautez-vous avoir votre chance et franchir le niveau de défense de l'ennemi ? Foundation Waste est un jeu de tir vertical, avec comme il se doit... des vaisseaux à détruire, des bonus à ramasser, des armes modulables et des vies gratuites quand on atteint certains scores.



Bien que les mouvements du vaisseau soient saccadés, le jeu est agréable par son graphisme. Une surprise vous attend d'ailleurs sur ST : en appuyant sur « F1 », l'écran s'agrandit et on se croirait presque en salle d'arcade... Foundation Waste n'est pas vraiment un grand jeu, mais il se situe dans la bonne moyenne du genre.



## PRESENTATION 75%

Nous n'avons pas eu l'embêter.

## GRAPHISME 58%

Pas beaucoup de détails, ni d'originalité dans le dessin.

## ANIMATION 84%

Pas de problème.

## SON 65%

Bruitages corrects.

## INTERET 75%

Pas original, mais agréable à jouer.

## NOTE GLOBALE 70%

Un bon achat, mais on verra sans doute mieux d'ici peu.

## PRESENTATION 60%

Une boîte solide. Une image de présentation moyenne.

## GRAPHISME 72%

Pas mal.

## ANIMATION 45%

Déplacement du vaisseau saccadé.

## SON 69%

Chaque entrée musicale ou bruitage.

## INTERET 65%

Jeu de tir sans grande originalité, mais agréable.

## NOTE GLOBALE 63%

Un peu cher pour ce genre de jeu.

3615 SM1\*ST, LE PLUS BEAU SERVEUR DE TOUTE L'HISTOIRE DU ROCK'N ROLL

## OUTRUN

US GOLD env. 200F 1 joueur  
Système : ST

Q u'il ne connaît pas le fameux Out Run ! Ce n'est pas à vous, lecteurs très informés de GEN 4 que je vais apprendre qu'Out Run est l'un des plus grands succès d'arcade. Il faut à noter qu'US Gold



Je l'attendais depuis si longtemps, que je pensais qu'Out

Run serait le jeu de l'année. Lorsque j'y ai joué la première fois, j'étais assez enthousiasmé. L'impression de vitesse, les montées et les descentes étaient fort bien réalisées. J'ai par contre été frappé par la différence de qualité graphique entre la version arcade et la version ST. Les graphismes de la Ferrari m'ont beaucoup déçu. Que dire alors des voitures concurrentes qui sont horribles. Les sprites sur le bord de la route sont quelconques. Les musiques sont de très bonne facture. Finalement Out Run suscite en moi une opinion très partagée : le plaisir, car il est très agréable à jouer et on retrouve un peu l'ambiance arcade ; la déception, en raison de la pauvreté des dessins. Maintenant, c'est à vous de juger.



Mot les courses de voitures, l'adone ! Et rouler en Ferrari est un peu au-dessus de mes moyens. Out run, si vous êtes comme moi, va vous permettre de réaliser votre rêve. La voiture se manie bien et l'impression de vitesse est correcte. Les décors sont jolis et vous allez sûrement les admirer de très près, car à haute vitesse on ne distingue plus très bien la route. Les programmeurs auraient pu faire un effort au niveau du bruit des crissements de pneus.

Il faut aussi être patient pendant le chargement, car celui-ci est un peu long. Cela dit, Out run est quand même un très bon jeu.



a eu l'excellente idée d'inclure dans son emballage la cassette audio de l'arcade. Cela change des musiques moyennes que nous offre l'Atari ST. Avec Out Run, vous retrouvez au volant d'une superbe Ferrari Testarossa décapotable avec aux côtés

les décors. Sachant aussi jouer avec la boîte de vitesse qui est soit en high (rapide), soit en low (lent). Flambez bien !

VROOM!



### AVIS

VOUS AVEZ DES IDÉES DE SUGGERIONS POUR GÉNÉRATION 4 ?  
VOUS VOULEZ DONNER VOTRE AVIS SUR  
CETTES DEUX ÉDITIONS ?  
ÉCRIVEZ-NOUS EN BAL GÉNÉRATION 4 SUR BBS BBS@NET.F

une superbe blonde. En un mot, c'est la vie. Eh bien, pas tout à fait, car votre partenaire est exigeante : non contente de rouler en Ferrari, elle veut voir du pays. Vous voilà donc parti dans une course contre la montre. Un laps de temps vous est imparti pour finir une étape, et s'il vous reste du temps, il vous servira pour l'étape suivante. 5 chemins sont possibles pour parvenir à l'arrivée finale. Vous êtes maintenant maître de votre sort et de l'ital de votre coquette voiture, car la route est mal fréquentée. De stupides Porsche, et autres Mercedes vous ralentissent et vous gênent. Doublez les avec classe ! Plus encore, d'énormes camions encombrant la route. Il vous faudra maîtriser aussi les maganités de la chasse : carlingue réglée doit être prise à petite vitesse sans quoi vous partirez dans

### PRÉSENTATION 60%

Un bel emballage mais le chargement est beaucoup trop long.

### GRAPHISME 75%

C'est correct mais on est bien loin de l'arcade.

### ANIMATION 75%

La route en 3D est bien animée et rapide.

### SON 60%

On retrouve des musiques proches de l'arcade, mais les bruitages sont insuffisants.

### INTERET 75%

Le jeu est intéressant et les tableaux sont nombreux.

### NOTE GLOBALE 78%

Out Run sur ST est bien loin de l'arcade. On attendait mieux.





# OVERLANDER

ELITE ann. 200F 1 joueur  
Système : ST



Nous sommes en 2025, la terre a été ravagée et les habitants se sont réfugiés dans le sous-sol. A la surface, les vieux réseaux d'autoroutes qui relient les cités souterraines sont dirigés par des gangs anarchiques et meurtriers. Les seuls personnes qui se risquent à voyager en surface pour échanger des marchandises entre les villes sont les Overlanders. Ils sont dirigés

de leur bolide et petits à tout pour réussir. Au début de chaque voyage, vous devez choisir la livraison à effectuer, suivant sa valeur elle vous rapportera plus ou moins d'argent. Une partie du contrôle vous est versée pour équiper votre voiture en essence, armes et pièces détachées, etc. Si vous avez assez d'argent, vous pouvez même acheter des voitures supplémentaires. Ensuite, la course commence. A toute allure, il vous faut



Ce y est ! J'ai enfin réussi à passer le premier niveau de ce dernier jeu. Alors j'en profite pour prendre la plume. Le graphisme est très correct, l'impression de vitesse est assez bonne. Une seule route à suivre au level 1, et le même genre de route au level 2, mais avec des côtes, ce qui ne facilite pas trop la tâche. J'ai réussi à briser mon joy-stick de rage hier soir, en maudissant mon réservoir beaucoup trop petit, mais ce matin, j'ai enfin compris que rien ne sert de courir. Overlander est un bon petit jeu, même si il m'en rappelle un autre pas si vieux...



Un jeu sympathique, qui mêle tir et course automobile, avec en plus la clé : améliorer son véhicule. Le choix est difficile. Au début, on a tendance à acheter n'importe quoi, selon ses moyens ; et ce n'est qu'après quelques parties que l'on dépense son argent sagement. Côté graphisme, les ennemis sont variés et l'impression de vitesse est assez bien rendue.

éviter tous les gangs de l'autoroute, certains a pied, d'autres en voiture, certains et même en moto piégés, pour enfin arriver à destination et toucher le reste de votre argent.

## PRESENTATION 75%

Joli, avec une doc. complète

## GRAPHISME 75%

Petits, mais assez beaux

## ANIMATION 82%

Bonne impression de vitesse

## SON 82%

Bruitages assez modernes

## INTERET 68%

De l'action et un peu de stratégie

## NOTE GLOBALE 72%

Un bon petit jeu

# LEATHER

MICRODEAL ann. 200F 1 à 4  
Système : Amiga / ST

Dans Leatherneck vous dirigez un ou des héros hyper musclés en pleine jungle mexicaine. Il va vous falloir survivre aux pires attaques, mais vous avez des armes pour cela, et face aux maîtres du terrain vos armes vont vous servir. Votre est une mitraillette à répétition, et un fusil à la main le doigt appuyé en permanence sur le bouton de tir, vous emenez des rafales très rapides qui feront un massacre. Prenez garde, car l'ennemi n'est pas du tout disposé à vous laisser agir en toute impunité, des fleurs cachées derrière des buissons ou des sacs de sable vous attendant de pied ferme. Il y a aussi des obstacles naturels qui ont été placés sur votre chemin. Vous serez confrontés à des armements assez sophistiqués comme, par exemple des canons qui laissent en vous encaissant une pluie de projectiles. Vos grenades seront indispensables dans ces moments là. Mais vraiment que de cruauté pour pouvoir augmenter son score !



On peut dire qu'on entre immédiatement dans le vif du sujet ! Les bons graphismes, les bruitages dignifiés et les hurlements des combattants blessés nous transportent en plein champ de bataille. C'est dur de ne pas y laisser sa peau quand on est seul contre tous. A deux, la tâche devient possible avec quelque habitude et un peu de méthode. J'ai tenté l'expérience à 4 joueurs, mais le jeu n'est pas des plus faciles, car il faut prendre garde de ne pas déprimer les copains.

Leatherneck est un jeu de guerre bien réalisé, mais malheureusement très difficile et trop répétitif.

HECK

VUE



Après Genesis, voici le nouveau bébé enfanté par Steve Bak, fidèle à sa réputation d'homme-



#### PRODUCTION HENRI TONY

La jaquette est affreuse, à jouer érudite, c'est une première.

#### GRAPHISMES HENRI

C'est beau, mais trop petit et manquant de variété.

#### ANIMATION HENRI

Un excellent scrolling.

#### SOUND HENRI

Des bruitages hyper réalistes.

#### INTERACTIVITÉ HENRI

Difficile mal dosée.

#### NOTE GLOBALE HENRI

Une bonne variété de Commando.

scrolling. Leathemok est un remake de Commando. Le jeu se déroule selon un scrolling vertical d'excellente qualité, où vous devez tirer sur tout ce qui bouge. Les graphismes sont beaux mais les ennemis sont minuscules. Les bruitages sont géniaux; lorsque vous tuez un ennemi, le cri qu'il pousse vous donne des frissons. On peut jouer à quatre simultanément ce qui est super et parfois cocasse. Par contre, la difficulté est beaucoup trop grande quand on joue tout seul. C'est le gros défaut de ce jeu. Si vous n'êtes pas un fêlé de la manière, alors vous n'irez pas bien loin dans les niveaux. Ne vous vexez surtout pas, car même les rois de l'arcade devront s'entraîner.

## MISSION GENOCIDE

DRINKSOFT env. 150 1 joueur  
Système : ST



C'est le 38<sup>e</sup> jeu du même type sur ST, par ordre chronologique ;

et le 30<sup>e</sup> au moins, par ordre d'insolence. C'est tout dire ! Il n'a pour lui que son prix, mais ne vaut-il pas mieux payer quelques dizaines de francs de plus ?



#### PRODUCTION HENRI

Ooo, française. L'un des dépan rappels les bonus et les ennemis.

#### GRAPHISMES HENRI

Coloré, mais pas du tout travaillé.

#### ANIMATION HENRI

Un peu lente.

#### SOUND HENRI

Quelques bruitages, mais pas assez variés.

#### INTERACTIVITÉ HENRI

Du tir, sans aucune originalité.

#### NOTE GLOBALE HENRI

Bon marché, mais ce n'est pas pour son expert.

DE NOMBREUSES SOLUTIONS DE JEUX D'AVENTURE SONT SUR LE SERVEUR 3615  
SM1\*ST: THE PAWN, DUNGEON MASTER, SPACE QUEST, BORROWED TIME, HACKER, POLICE QUEST, MINDSHADOW, QIN, MGT, BILL PALMER ET BIEN D'AUTRES ENCORE. C'EST SUR 3615  
SM1\*ST, EN RUBRIQUE 'AVENPOU'.

## MICKEY MOUSE

GREMLIN env. 200F 1 joueur  
Système : ST



Un jeu pour enfants ? C'est la question que je me pose après m'être sorti sans péril de la première épreuve, celle du labyrinthe. Mais ensuite, ça se complique. Je passe un bon moment à venir à bout des bulles d'eau qui transpercent mon tapis roulant. Je vous recommande de marcher dans le sens du

lepis !). Puis je perds de nombreuses vies en affrontant les monstres en quête d'une clé (ne tirez qu'à coup sûr, car on épuise vite les munitions). Lentement, les tâches deviennent plus difficiles : dans le labyrinthe, deux monstres au lieu d'un vous pourchassent, le tapis roulant change plus fréquemment de sens...

L'intérêt, l'originalité et l'humour sont présents, et la réalisation est exempte de reproches : à mon avis, Mickey Mouse est un très bon jeu.



Gremlin nous a concocté là un jeu adorable. Les personnages et la musique (celle de l'Apprenti Sorcier) rassemblent à s'y méprendre aux dessins animés de Walt Disney. Ici, pas d'ellens monstrueux, de bombes ou de tirs au laser ; les seules armes sont limitées au pistolet à eau et au mallet en osoutchouc, et les monstres les plus redoutables restent sympathiques. L'accent a été mis sur la réalisation qui est impeccable. Le jeu est original et réserve des scènes assez simples, mais d'autres beaucoup plus corsees.

Mickey doit retrouver la baguette magique de Merlin. Cette baguette a été cassée en quatre, et chaque morceau est gardé par un sorcier, au sommet d'une des tours du château de Disney

land. Mickey est armé d'un pistolet rempli d'eau magique et d'un mallet pour se défendre contre les monstres qui hantent les dorjans. Au fur et à mesure qu'il gagne le tout, il doit pénétrer dans des pièces où de terribles épreuves l'attendent : traverser des lacs, chercher des objets dans un labyrinthe, boucher un tuyau, fermer des robinets. Si il réussit, il pourra closer la porte pour empêcher les monstres de sortir. Quand toutes les vannes de la tour sont bariquées, notre héros peut aller affronter la sorcière. Mais tout n'est pas aussi simple, car il faut des clés pour ouvrir les portes, et de l'eau pour recharger le pistolet, et des bonus ne se gagnent qu'en combattant les monstres qui apparaissent à chaque étage.

### PRESENTATION 87%

Boîte simple, doc. en français très détaillé. Pas d'option.

### GRAPHISME 88%

Très coloré et très bien dessiné.

### ANIMATIONS 85%

Bon scrolling.

### SON 82%

La musique est bien jouée, mais certains la trouveront ennuyeuse.

### INTERET 79%

Logiciel multi-jeux. Certaines épreuves sont nettement plus amusantes que d'autres.

### VOTE DU CEALE 85%

Un bon jeu très bien réalisé.



# VERTIGO

En l'an 2645, vous êtes LE MERCENAIRE envoyé par le gouvernement de La Ligue Stellaire pour déjouer un complot draconien visant à détruire votre planète mère.

Atari ST et Mega



## 100% Aventure

### JOHNNY DIEGOOD



Vous venez d'hériter d'une mine perdue en plein milieu de l'Afrique du Sud. Votre vieil oncle y a caché le fruit de sa vie de mineur, Le Culinan, un énorme diamant.

Atari ST et Mega  
Amiga 500,1000 et 2000  
IBM PC et Compatibles



Testasoft 321 avenue du Général de Gaulle

92140 Clamart

## THUNDERCATS

ELITE env. 200F 1 joueur  
Système : Amiga / ST



Les Cosmocats sont enfin immortalisés sur ST et Amiga, dans ce jeu d'action.

Autant vous le dire, remplir sa mission qui consiste à finir les 14 tableaux ; c'est pas du gâteau ! Et je me suis quand même cassé avant la fin. Mais le jeu est prenant ; au début on éprouve ses vides à la vitesse grand V, on se dit que c'est injouable. Eh bien, non ! Avec un peu de persévérance, on les passe ces tableaux, un par un... en se concentrant un peu. La version Amiga étant plus maniable, elle est un peu plus facile à jouer.



Thundercats est un dessin animé très populaire en Angleterre. Rest

mieux connu en France sous le nom de Cosmocats. L'adaptation informatique de ce dessin animé donne un excellent résultat. Thundercats est un jeu d'action pure qui va beaucoup faire appel à vos réflexes. Le jeu se passe dans plusieurs superbes paysages qui évoluent horizontalement. Le scrolling est d'ailleurs excellent. Les graphismes sont très bons, les couleurs sont bien employées et les ennemis sont vraiment très bien dessinés. Le jeu est intéressant, mais l'action manque de variété. Ne nous méprenons pas, Thundercats reste cependant un très bon jeu.



Thundercats est l'un des meilleurs du genre sur 16 bits. Les

graphismes et l'animation sont très bons. La difficulté est bien dosée, ce qui permet de voir assez rapidement plusieurs niveaux, de constater ainsi qu'ils sont assez variés, et d'avoir envie de continuer. dommage que les scores ne soient pas sauvegardés et qu'il faille toujours reprendre au début quand on meurt. Une option « Continue » ou des codes d'accès aux niveaux seraient été les bienvenus.

C  
MC

MC



### RETRON (ST/ST)

JE SUIS VIEUX ET JE SUIS ALLÉ EN VOYAGE.  
ON ME DONNE À RETOURNER.  
JE SUIS CONTENT DE RETOURNER.  
ON ME DONNE À RETOURNER.

JE SUIS VIEUX ET JE SUIS ALLÉ EN VOYAGE.  
ON ME DONNE À RETOURNER.

JE SUIS VIEUX ET JE SUIS ALLÉ EN VOYAGE.  
ON ME DONNE À RETOURNER.  
JE SUIS VIEUX ET JE SUIS ALLÉ EN VOYAGE.  
ON ME DONNE À RETOURNER.

AL ST/ST/ST/ST/ST  
AL ST/ST/ST/ST/ST



### PRÉSENTATION 72%

Des très succulents, en français, belle présentation.

### GRAPHISME 80%

Coloré et varié.

### ANIMATION AM 85%

ST 75%

Bon scrolling, l'ennemi est plus vite sur Amiga.

### SON 78%

Bonne musique.

### INTERET AM 62% - ST 78%

Un jeu d'action rapide et accrocheur.

### NOTE GLOBALE 76%

Bien réalisé avec une bonne ambiance de jeu. Un peu plus cher sur Amiga, mais mieux armé.

## OPERATION SPINWORLD

Refine env. 200F 1 joueur  
Système : Amiga

**O**peration Spinworld est très simple, vous devez tirer sur tout ce qui bouge dans un décor étrange qui ressemble à une décharge de l'espace. Le bas de l'écran vous indique le niveau de fuel, ainsi que la température de votre

canon à laser qui refusera de tirer s'il est trop chaud. Chaque vaisseau ennemi descendu vous donne un peu de carburant. Évitez les mines qui parsèment l'espace, car celles-ci vous seraient fatales.



Operation Spinworld est à mon avis le genre de jeu qui ne sert à rien et qui n'apporte rien aux jeux de tir horizontal. Les décors sont simples et très répétitifs, et les ennemis ne sont pas très variés, du moins en ce qui concerne le premier niveau. Les seules choses qui m'ont plu dans ce jeu sont : le rôle du petit tireur, l'image finale qui représente le QG et le bonhomme qui contemple le tableau des scores.

### PRÉSENTATION 35%

Pas terrible.

### GRAPHISME 30%

Tout ce qu'il y a de plus bas et de moche.

### ANIMATION 30%

En rapport avec le graphisme.

### SON 40%

C'est une des rares choses qui ait quelque intérêt.

### INTÉRÊT 25%

Vraiment très faible.

### NOTE GLOBALE 22%

Un jeu nul.

TU AS UN AMIGA ?  
TU AIMES LE GRAPHISME ?  
TU AS UN MINTIEL ?

UN SPÉCIALISTE DU GRAPHISME SUR AMIGA  
T'ATTEND SUR LE SERVEUR 3615 SM1\*61. EN BAL  
AMIGRAPHIE, IL RÉPOND À TOUTES TES  
QUESTIONS.

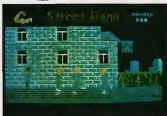
## STREET GANG

TIME WARP env. 200F 1 joueur  
Système : Amiga / ST



**V**ous débambuler dans les rues mal famées de la ville, quand des voyous surgissent, armés de mauvais sentiments et de bombes lacrymogènes. A vous de sauter ou de vous baisser à temps, tout en leur décrochant un aperçu quand ils passent à votre portée. Méfiez-vous des poubelles ! Elles abiment le plus souvent des tireurs roquets munis de revolvers, et leurs balles ne sont pas toujours perdues !

**Il y a des développeurs sur ST qui se moquent un peu des consommateurs.** Lorsque j'ai vu Street Gang, j'ai cru rêver. Les graphismes sont dignes du Commodore 64 et encore je suis généreux. C'est inadmissible. Apparemment, les programmeurs de Street Gang ont été inspirés par Street Fighter. Ils n'ont qu'à voir la qualité de ce dernier pour comprendre le chemin qu'ils mènent à parcourir. Franchement Street Gang ne présente aucun intérêt. En plus de ses graphismes nuls, le jeu n'est absolument pas amusant. On n'a même pas l'impression de combattre. En définitive, il ne reste pas grand chose.



### PRÉSENTATION 40%

Belle image de titre, mais pas d'option.

### GRAPHISME 25%

Moche, et les personnages se détachent mal du fond.

### ANIMATION 30%

Un seul coup pour un combat, c'est peu ! Pas de scrolling.

### SON 30%

Musique correcte, peu de bruitages.

### INTÉRÊT 10%

Aucun intérêt, il y a nettement mieux dans le genre.

### NOTE GLOBALE 17%

Ce jeu est vraiment une déception.

## SUPER SKI

MICRODIS env. 250F 1 à 6 joueurs  
Système : Amiga / ST



**A**près la moto (Grand prix 500cc), Microdis chauffe ses skis et sort Super Ski. Avec, au programme, 4 épreuves : le slalom, la descente, le giant, et le saut à ski. Au clavier ou au joystick, le joueur accélère ou ralentit, vire à droite ou à gauche, et accélère

même au démarrage contrôlé grâce au bouton fire. Pour le saut, la recherche de la meilleure position permet l'optimisation des performances. Une représentation en 3D, un mode entraînement ou compétitions, plusieurs parcours (bleu, rouge, noir), de 1 à 6 joueurs, la sauvegarde des meilleurs temps tout est réuni pour réaliser une excellente simulation.



Je avais que jusqu'alors, je n'avais jamais vu une simulation

de sport aussi fantastique ! A tel point qu'après quelques virages montées descendues on arrive à avoir mal au cou. J'espère qu'on nous fera un jour une course de voitures avec une impression de vitesse et de mouvement aussi bien rendue. Coté options on est aussi pas mal passé, le seul « hic » c'est le saut : je pense qu'il était prévu de pouvoir le sauvegarder, mais le mode d'emploi n'explique pas comment faire, et après plusieurs essais infructueux, j'ai renoncé à insérer mon nom sur palmarès. A part ce détail, Super Ski est vraiment un chef-d'œuvre !



Le ski, c'est beau, mais c'est dangereux. Du moins c'est ce que je pense. Alors, avec Super Ski, je vais enfin pouvoir descendre les pistes sans risquer de me briser le cou. C'est très joli, les décors sont très agréables, le scrolling assez rapide et le skieur se manie facilement (avec de l'habitude). Seul point noir dans ce jeu, le bruitage un peu monotone et même presque évanouissant à la longue. Enfin bref, un très bon jeu comme on aime à en voir plus souvent.

- PRESENTATION 40%**  
Boîte simple, des tringales incomplètes
- GRAPHISME 70%**  
Assez bon
- ANIMATION 80%**  
Fantastique
- SOUND 40%**  
Très bons bruitages
- INTERET 60%**  
De nombreuses courses dans 4 disciplines différentes
- NOTE GLOBALE 60%**  
La meilleure simulation de ski réalisée jusqu'à présent

## POW

ACTIONWARE env. 250F  
Système : Amiga

**L**es dirigeants de Talto et d'Ocean doivent être très en colère. P.O.W. est une copie de Operation Wolf avec des sautées plus petites. Heureusement pour Ocean qui a acheté les droits pour l'adaptation, P.O.W. est loin de présenter les mêmes qualités. Mais les similitudes dans le scénario sont énormes. Dans le premier tableau, vous choisissez votre terrain de combat (camp militaire, village, jungle...) ou des missions, qui ont été entendues pour vous combattre (apprentissage à l'école et vous entraînant à l'entraînement en l'absence de temps, sans quoi vous perdez des points de vie. Vous pouvez récupérer des points, de la santé et des munitions en tirant sur les bons objets à l'aide de votre main. Dans ce



Lorsque j'ai chargé la disquette de P.O.W., juste après

avoir testé Capone, j'ai bien rigolé. Quelle coïncidence, me direz-vous ! Les programmeurs d'Actionware se moquent un peu du monde. P.O.W. est le même jeu que Capone avec des graphismes différents. On peut dire que pour amortir les routines, ils sont très très forts chez Actionware. J'ai bien envie d'écrire « voir Capone » dans mon test. Le jeu est tout de même sympa. Les graphismes sont jolis et les bruitages de bonne qualité. Si vous aimez les jeux où il faut tirer sans arrêt, votre choix est moisi : il devra se porter soit sur Capone, soit sur P.O.W. Mais ne soyez pas assez bêtes pour acheter les deux.

Retrouvez Bru





1 OUTIL

Après Capoue...

jeu il vous fait dégommer sans relâche. C'est la seule façon de vaincre et de passer les tableaux. P. O. W. est un jeu de tir pur. Les amateurs de pierre l'apprécieront certainement.



Après Capoue, je m'attendais à mieux. Les brulages sont toujours aussi réalistes, mais le graphisme, lui, n'est pas aussi beau. Là, ce ne sont plus des pangalos qu'il faut descendre mais des mitrailleurs. Toujours à le sourire car le pistolet semble introuvable en France. Il paraît qu'avec une petite bidouille et un pistolet Sepa... mais je n'en sais pas plus.

**PERSONNAGES 40%.**  
Un bel emballage et de beaux sons.

**GRAPHISME 50%.**  
C'est très agréé.

**ANIMATION 70%.**  
Scrolling un peu lent.

**SUITE 80%.**  
De bons effets sonores.

**INTERET 70%.**  
Pour un jeu de tir, il est assez prenant.

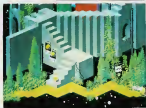
**NOTE GLOBALE 60%.**  
Un bon jeu.

## STARTRASH

TOMMY SOFTWARE prix : no. 1 à 6 joueurs  
Système : ST

Dans ce jeu, vous êtes une souris, envoyée sur la planète Startrash VII pour retrouver des documents secrets qui ont été « égarés ». Vous devez accomplir votre mission avant que la commission interplanétaire se vante pour un mensonge. Mais attention, car

Startrash VII est un véritable labyrinthe d'écrochers et de passages très étroits desquels vous pouvez chuter. Si un gardien vous attrappe, vous perdez une vie, et toute chute vous enlève des points. Le jeu est en 3 D, ce qui ne facilite pas la tâche. Bonne chance !



Vous prenez Marble Madness, vous remplacez les pentes par des escaliers, la boule qui roule par une

boule qui saute, vous changez le thème des sons, et vous avez Startrash. Les graphismes ne sont pas aussi beaux, mais le jeu est somme toute de bonne qualité, quoique très difficile. Une chute vous enlève 50 points et votre score ne prime pas très vite, ce qui fait que vous avez toutes les chances de rester à zéro pendant très longtemps.

**PERSONNAGES 90%.**  
Bon en anglais et allemand, page de présentation simple.

**GRAPHISME 80%.**  
Bon effet de 3 D, graphismes simples mais corrects.

**ANIMATION 70%.**  
Bonne, avec un bon scrolling.

**SUITE 80%.**  
Une jolie musique qui se poursuit tout au long du jeu.

**INTERET 70%.**  
Un peu difficile, si vous n'êtes pas accroché, vous nequez de vous lasser.

**NOTE GLOBALE 80%.**  
Un petit point de déjà vu, mais le jeu est de bonne qualité.

VOUS AVEZ TOUS LES NUMEROS DE GENERATION 4 ?

- ☐ LE 10M
- ☐ LE 20M
- ☐ LE 30M
- ☐ LE 40M

UNE DES CASES EST COCHÉE, RENSEIGNEZ-VOUS EN PAGE BOUTIQUE

Bellamy sur 3615 SM1\*ST !

# ALIEN SYNDROME

ACE env. 200F 1 ou 2 joueurs  
Système : Amiga / ST

Des Aliens ont envahi une colonie de l'espace et capturé un groupe de scientifiques. Mary et Ricky ont pour tâche de s'infiltrer dans la base ennemie, de délivrer les usagers et de courir vers la sortie avant que tout explose. Alien Syndrome se joue seul ou à deux (en équipe). Les personnages, armés au poing, évoluent dans un décor multidirectionnel infesté de créatures colériques à tous points de vue. Le complexe de la base est plein de recoins dans les quels nos héros trouveront des armes, des bonus de vie, et même des petits objets protecteurs. À certains endroits,



Encore une bonne adaptation d'un jeu de chez Sega. Le héros se manie plutôt bien, et le graphisme est assez fin. Il est du genre "console de jeu", et j'aime bien. Une fois délivré tous mes camarades, il m'a bien tenu plus d'une heure pour réussir à me débarrasser du dernier monstre, et atteindre le level 2. Je pense avoir encore du pain sur la planche ! Un jeu donc assez difficile, mais bien amusant. De plus, vous avez le choix entre un homme et une femme, ce qui devrait combler nos envies du M.F.



Alien Syndrome est l'adaptation, d'un jeu d'arcade absolument fabuleux, fabriqué par Sega. Le jeu se déroule selon un scrolling multidirectionnel ultra rapide, qui n'a pas dû être

facile à réaliser. La performance est d'autant plus grande que de nombreux sprites sont animés à l'écran. Les graphismes sont géniaux. Les animations des différents ennemis sont irréprochables. À la fin de chaque tableau, il y a des monstres démentis qui vous attendent. Vraiment Alien Syndrome est parfait du début jusqu'à la fin. Pour le société Ace, c'est un coup de maître. J'espère que ce jeu remportera le succès qu'il mérite. C'est actuellement un de mes préférés sur ST.



Ça, c'est un bon jeu, et même un très bon jeu, un de mes préférés sur ST. D'accord, à 1 joueur, il est difficile, et une vie de plus au départ aurait bien arrangé les choses. Enfin, une fois qu'on a le plan du labyrinthe en tête, on repère vite où trouver des armes plus efficaces ainsi que le plus court chemin à suivre pour délivrer les copains prisonniers. On oublie les légères secousses de scrolling, tant l'action est haletante ! Ici, contrairement à Gauntlet II par exemple, il convient de rester constamment en alerte, car le moindre contact avec l'ennemi est mortel. Le personnage est d'une maniabilité exemplaire, et c'est un vrai plaisir que de le diriger, surtout quand il a trouvé une arme performante. Alors, bravo ! Des jeux comme ça, j'aimerais bien en tester tous les mois.

un carré marqué « map » leur donnera le plan des lieux et la localisation des scientifiques. À la fin de chaque niveau, Mary et Ricky seront confrontés à un monstre redoutable. Pour le battre, il faudra découvrir son point faible.

## PRÉSENTATION 90%

Belle page de présentation, des Anglais

## INDISPONIBLE 85%

Coloré, les personnages se détachent bien du fond

## ANIMATION 80%

Bon scrolling multidirectionnel et bonne animation des personnages

## SON 40%

Bonne ambiance donnée par le musique

## INTERET 90%

Difficile quand on y joue seul, mais tellement accrochant

## NOTE GLOBALE 82%

Très bonne conversion du jeu d'arcade



# CUMANA

## UNE MEMOIRE D'ELEPHANT

Drives

3 1/2

5 1/2

Atari ST

Amiga

Une  
conception  
en béton

**1632**  
DIFFUSION

3-5, rue de Solferino 92100 BOULOGNE

T (1) 46 21 38 13

# FUTURE TANK

**TIMEWARP** Prix : nc. 1 ou 2 jours  
Système : Amiga



Toute votre planète Mitral est occupée par des forces ennemies. Votre mission, si vous l'acceptez, consiste en la destruction totale des blindés et des armées de votre adversaire. Votre seule amie, Future Tank. Un char d'assaut redoutable doté d'un canon qui peut suivre les bords, tirer simultanément jusqu'à six obus. Après avoir réduit à néant les forces du mal, vous

devez trouver un caméscope « exit » afin de vous rendre à un niveau de difficulté supérieure. Il est à noter que vous pouvez jouer à deux en même temps ce qui facilite pas mal la progression. Un conseil : n'oubliez pas de déprogrammer la disquette car le jeu sauvegarde les meilleurs scores ; ce n'est pas le cas de tous, et ça mériterait d'être souligné !



Il y avait eu Fire Power qui m'avait moyennement plu, il y avait maintenant Future Tank qui m'a totalement enthousiasmé ! Avec Betty, nous avons collaboré remarquablement bien et réalisé des scores d'enfer ! Quel plaisir de manipuler ces tanks, surtout dès qu'on a réussi à attraper quelques bonnes d'armes ; on se sent vraiment invincibles !



Voilà un jeu qui n'est *très chouette* ! Les graphismes sont de *très* bonne qualité, la musique est agréable et les bruitages sont *très* réalistes. Quand j'ai essayé ce jeu, au début, rien ne m'a frappé à part une superbe page de présentation. Après avoir plusieurs fois perdu, j'ai fini par comprendre quelques règles que je ne vous révélerai pas... Na ! Une fois que l'on est parti à jouer, la seule chose qui puisse vous arrêter est l'heure tardive ou bien une coupure de courant.

# ENLIGHTEN!

**FIREBIRD** nov. 200F 1 ou 2 jrs  
Système : Amiga

Après 150 ans de paix, Aca-mantar, le prince du mal, est de retour. La population, affolée, fait appel à Harnax, le druide, pour qu'il chesse ce démon.

Harnax doit parcourir 15 territoires différents, envahis d'ennemis, avant de rencontrer Aca-mantar. En route, il trouve des sorts qui l'aident à vaincre. Il pourra même appeler un géant à son secours. A vous de découvrir quel sortilège convient le mieux contre tel ou tel type d'adversaire, et l'ordre dans lequel vous aborderez les territoires. Par exemple, il ne faut pas pénétrer dans la terre de l'ombre avant de savoir orner de la lumière, ni entrer dans la champignonnière sans antidote.



Enlightenment druid bénéficie d'un *très* bon graphisme.

d'une jolie musique et d'un bruitage *très* correct. Il n'est pas évident dans un jeu d'avoir à se servir d'une manette, et en même temps du clavier de l'ordinateur. Là, la chose est simplifiée car le pavé numérique n'occupe pas une *très* grande surface et chaque chiffre représente une case contenant un sort ou un objet que l'on peut utiliser ; donc pas de problème pour le maniement. Les ennemis et les décors sont *très* variés. En bref, c'est un jeu qui a déjà fait ses preuves sur le bûche et qui séduira sûrement sur Amiga, car vous n'êtes pas prêt d'en voir le fin.

**PRESENTATION** *très* fine,  
2 superbes pages de présentation en haute définition.

**MANIEMENT** *très* bon,  
assez simple, mais pleine de subtilités.

**GRAPHISME** *très* bon,  
bonne, le char est merveilleux.

**SOUND** *très* bon,  
de bons bruitages.

**INTERACTIF** *très* bon,  
surtout, c'est pas mal, mais à deux, c'est mieux.

**NOTES MUSIQUES** *très* bon,  
un bon jeu, et les scores sont sauvegardés.

## ENLIGHTENMENT : DRUID II

Amiga



## DETECTOR

TIME WARP prix nc. 1 ou 2 joueurs  
Système : Amiga

Amusant ce jeu où l'on rebondit contre les perils. Les en-

emis sont éliminés, et trouver le « collect device » qui vous permet de commencer, n'est pas une mince affaire. Mais sans lui, pas moyen de récupérer les clefs. Le graphisme est net et le jeu est très agréable avec plein de cratères. Les adversaires sont nombreux et ils rendent la recherche des objets bien difficile. Heureusement que l'on peut aller se référer une petite santé au garage. Enfin bref, essayez bon jeu.



Encore un jeu d'aventure arcade du style « Gauntlet ».

Personnellement, je le préfère à ce dernier, la richesse des sorts est assez impressionnante : pas moins de 25 vérités. Surtout il y a quelques mois sur des machines moins performantes, il a été très bien adapté à l'Amiga.

## PRÉSENTATION 75%

La première image vous met vite dans l'ambiance.

## GRAPHISME 62%

Des paysages variés.

## ANIMATION 66%

Bon scrolling multidirectionnel.

## SON 73%

Bonne musique de fond.

## INTERET 66%

Beaucoup d'ennemis, mais pas trop rapides, ce qui rend le programme très jouable.

## NOTE GLOBALE 67%

Un bon jeu d'aventure arcade.

## PRÉSENTATION 70%

Bonnes images de présentation.

## GRAPHISME 72%

Assez jolis décors, différents pour chaque planète.

## ANIMATION 66%

Bon scrolling multidirectionnel.

## SON 66%

La sonorité est bonne, mais un peu monotone.

## INTERET 60%

Bien présenté, mais pas évident.

## NOTE GLOBALE 67%

Un jeu assez difficile et très long.

## BOMB JACK

ELITE env. 200F 1 ou 2 joueurs  
Système : Amiga / ST



Bomb Jack est un super-héros qui passe sa vie à sauver le monde des « grands-méchants ». Ici, il doit désamorcer des bombes en volant de plate-forme en plate-forme. Chaque tableau représente un endroit où se trouvent 24 bombes, plus les éternels « nés-

tes » qui cherchent à tuer Bomb Jack. Heureusement, il y a les Bonus : le « P » paralysant, le « B » qui augmente la vitesse des bombes, le « E » qui donne une vie gratuite. D'autre part, si les bombes sont rassemblées dans un certain ordre, elles comptent plus de points.



L'Oncle Gen's nous déclare:

"SM1\*ST, le serveur qui ne plante jamais..."

(On entend du jazz derrière, ça swingue)



Cette version de Bomb Jack est sans conteste la meilleure qui soit, et la plus proche de l'arcade, mais le jeu en lui-même, bien que parfaitement réalisé est assez pauvre d'intérêt, et sa popularité me laisse perplexe. Un mot sur la musique, elle est vraiment inspirée des premiers jeux de Paradox : on est en droit d'attendre mieux maintenant sur ST.



Cry-ee ! Bomb Jack est enfin sorti. De bons graphismes du genre Rubble Bobble et une musique entraînante en font un très bon jeu, presque aussi amusant que dans les salles d'arcades. Moi j'en suis fou pour le moment ; et quel plaisir de retrouver un jeu que j'ai aimé sur C64. Certainement que c'est un jeu stupide, mais moi je dis que c'est une réussite et qu'il respecte exactement la version arcade.

### PRÉSENTATION DU

Belle image, bonne animation.

### GRAPHISME 60%

Le fond est plus coloré que les personnages, mais cela se joue pas trop.

### ANIMATION 60%

Notre Bomb Jack a puissance variable est bien vivant.

### SON 60%

Musique lancinante compte sur les vieux jeux Paradox.

### INTERFACÉ 70%

Les fans de Bomb Jack seront comblés, les autres.

### NOTES GÉNÉRALES 70%

Une bonne adaptation du jeu d'arcade.

## CHUBBY

GRANDSLAM env. 200F 1 joueur  
Système : Amiga / ST

Chubby Grisel est un énorme gardien de parking, et il n'a qu'une passion dans la vie : c'est manger, et son seul but est d'arriver au poids idéal de 5 tonnes. Vous devez le guider au travers de 20 tableaux réels entre eux par des échelles, tout en évitant de le rattraper et des objets utiles. Outre les cordes, échelles, tapis roulants et autres plateaux-formes qui constituent le décor, il y a des péges mortels du style live boating, saute-bus qui vont



une jolie petite musique vous accompagne dans ce jeu, qui me rappelle Jet Set Willy pour ceux qui ont eu la chance de le connaître sur le Z196. Les personnages sont minuscules, mais tout va bien, et les décors sont très colorés.

Chubby Grisel est très difficile, et pour récupérer tous les objets disséminés dans l'écran, 4 vies sont bien vite épuisées. Certains objets sont même impossibles à attrapper, mais un programme amusant, mais crispant des qu'on butte sur les obstacles ; à ne réserver qu'aux fans de Monella de jeux de grimpe.



C'est vrai qu'on n'a pas le choix pour les jeux de grimpe sur 16 bits (piano, moi ?), et que Chubby Grisel constitue un achat possible...

Mais qu'attendent donc les programmeurs pour nous ressortir un jeu du calibre de Monty on the run ? Ma patience est à bout, je vais craquer !

## RISTEL

et viennent devant les endroits intéressants. D'autre part, si notre gardien perd pied, il s'écroule au sol. Alors, bon courage à tous les masochistes qui ont les nerfs assez solides pour affronter le monde de Chubby Gristel !

## WARHAWK

FIREBIRD env. 150F 1 joueur  
Système : ST

Warhawk est un jeu d'action dans lequel vous devez affronter des vaisseaux ennemis. L'action se déplace verticalement. Détruisez les mines spatiales qui laissent vos vaisseaux, ainsi que leurs bases. Une fois venu à bout

des vasseaux ennemis, vous devez faire sauter le navire ennemi pour passer au niveau supérieur. Parfois, des pluies d'énormes débris mènent votre jeu difficile. Attention, tout contact vous fait perdre de l'énergie.



Warhawk est le type de jeu qui me sort par les yeux. Toutefois, il faut admettre qu'il a de beaux graphismes, un joli fond et de belles couleurs. La première fois que j'y ai joué, j'ai réussi à atteindre le quatrième niveau. Au moins on n'est pas découragé dès le début comme c'est très souvent le cas. Il n'en reste pas moins que c'est le même jeu du même genre, et qu'à part un sillon entre les matrices, il n'y a pas grand chose de neuf. Un bon point cependant, il a l'avantage de ne pas être très cher.

## PRÉSENTATION 50%

Belle image de présentation. Belle ample.

## GRAPHISME 70%

Des décors très diversifiés et colorés.

## ANIMATION 50%

Scrolling et animation corrects.

## JEU 50%

Une musique entraînante, mais qui devient vite ennuyeuse.

## PRIX 50%

On peut jouer longtemps avant de mourir.

## NOTE GÉNÉRALE 50%

Un jeu moyen à un prix déraisonnable.



## PRÉSENTATION 50%

Belle boîte avec poster, carte et doc. Française.

## GRAPHISME 50%

Minuscule, mais assez coloré.

## ANIMATION 50%

Moyen. Pas de scrolling.

## JEU 70%

Une piste musicale appropriée au jeu.

## INTERET 50%

Celui d'un jeu de grimpette et de précision, mais des passages vraiment trop difficiles.

## NOTE GÉNÉRALE 50%

Assez moyen, mais il n'a pas de concurrent.

Bientôt "Coussin et Confiture" sur 3615 SM1\*ST,  
avec "Le maître du gros gâteau".





# LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !!!

## 300 LOGICIELS A GAGNER !!!

En septembre, branchez vous sur 3615 MICROMANIA et vous pourrez gagner un des 10 logiciels offerts chaque jour en répondant à une question concernant les jeux.

**3615 MICROMANIA**  
**FRAIS DE PORT GRATUITS.**



# MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tel. 93.42.57.12  
OUVERT DE 9H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

ATARI ST	
OCEAN 55 STARS	249F
HAND2SOAKER	
HAIRRAIRER/CRAZY CARS	
WIGWALL/HAMMER	
COMPUTER HITS	215F
DISPATCH-GRATACASH/HACKER2	
4 LETTER COMPUTER PEOPLE	
NEAR FORCE	299F
ROAD BENDER/INDIANA JONES	
GAULTELS/STREETKINGS	
LES GENDARMS	249F
ASTA-ALPHA/PROFESSION	
ALBUM RHYTHM	249F
WINTER DANCE/STREET CYCLE	
4 WRESTLING	
MALETTE JEUX FLUX	249F
4 SUPER TENNIS/MAJOR MOTION	
4 SPACE SHUTTLES	
LES EXCLUSIFS NT	99F
4 LEADERS/ALPHA TAI PAN	
4 VIKINGS - THE PULG	

NEW RELEASES	
AAAGH	219F
ALTERNATIVE WORLDGAME	115F
ARTIKUS	99F
A.T.F.	239F
ADVENTURA	229F
BARRABANDA	169F
BREKE	109F
BOULETATK	109F
CALIFORNIA GAMES	149F
CHARLIE CHARLIN	199F
CONSPIRACY	129F
CYBERKID	109F
BALLY'S THOMPSON	
OLYMPIQUE CHALLENGE	149F
DESLATOR	169F
DEUTLE	149F
ANALOG	149F
QUARION 2	149F
CHARLIE LINTERS'S SUPER 5	149F
G.I.C. SUPERHERO JETTERS	199F
GENIE	199F
HERCULE	149F
BROOK LORD	129F
JET	99F
ALPHABET APPROACH	129F
KING OF CHICAGO	249F
L'AMANT DE ZAGHARA	229F
LA CHAÎNE DE GOTTENBERG	219F
L'IMPASSE CONSTE VTT	129F
LE MAJORE DE PROZANTIA	249F
LES TUNQUES BELLER	149F
LITON AND LETON	39F
199F	99F

MAJES COPS	
NICKON	109F
NETHERWORLD	249F
NIGEL MANGOLIA	209F
NIGHT RAKER	399F
OFF SHORE WARRIOR	249F
OVERLANDER	219F
PIUS WILSON AMYVILLE	399F
QUERIALIN	189F
QUESTION 2	349F
RUNSCALES	149F
ROCKY/POWER	149F
ROCKBLASTERS	115F
ROCKET RANGER	219F
SEADAD	199F
SPACE HARBOR 2	69F
STARBLAZER 2	229F
STARSIDE	149F
STREETROOPER	229F
SUPER STARBUCKS/ROCKY	129F
TERRAQUET	149F
TARGET RINGGARD	199F
THE GRANTIANA SYSTEM	199F
THE LAST NENA 2	159F
THEIDER	249F
TRE SENTINEL	199F
THE THREE STORIES	249F
VORON STROUS BACK	149F
VEGEMATOR	229F
VIRUS	199F
WOLF DANCE/CONST SET	249F
WHERE TIME STAND STILL	119F
ZYNARK	119F

ADVANCE HIT STUDIO	215F
ALLEN'S HEROINE	129F
ARNO ARNES	119F
ARKANOID 2	199F
BAD CAT	229F
BURBANIAN (PSYCHOIDS)	89F
BARDS TALE	209F
RANGED IN PROXYET	189F
BUTTER DEAD TEAM ALLEN	129F
BETON THE ICEPACER	129F
BONIC COMMANDOS	129F
BLOOD VALENT	179F
BNA SMIT ATOE	149F
BULLEDOOD-GAR	189F
BURBLE BURBLE	179F
BURBLE CHOCOT	179F
BUDDY BOY	119F
CABRAG COMMAND	209F
CARNAVAL 2000	229F
COLORFUL CONQUEST	229F
CRASH GAMES	199F
DISORDER CAP THE CROWN	179F

ENIGMA ELITE	219F
ENIGMA MASTER	249F
BOO	399F
ENDURO-LACER	349F
EAULORA	379F
PERE AND FORGET	269F
FOR INDONATION'S WAST	229F
FOR ET ALABES	219F
FOR STRIKE A GOLF	169F
FLORNO SIMULATOR 2	249F
G-BOULETTE	229F
GALAXY 2	199F
GARIBO AIR BALLS	249F
GOLDENPUSH	179F
GOLD RUNNER	119F
GOLD RUNNER 2	229F
GOINTRY	249F
HUULEMENTS	229F
IMPOSSIBLE MISSION 2	149F
IRISIAN MISSION	119F
INTY 99	149F
JEANNE D'ARC	269F
INTERNATIONAL SOCIETY	199F
IRON LORD	279F
KURATY KID 2	159F
KILLDOZER	119F
KUNDOO APPROACH	279F
LAMON DE CRISTAL	229F
LA GOUTIERE DES ETOILES	179F
LA PANTHERES ROSE	229F
L'ARCHI CAPTAIN BLOOD	229F
LE MAITRE DES LAMES	229F
LES MAITRES DEL L'UNIVERS	199F
LES 1000 QUESTIONS	229F
LA VIKINGRICK	229F
MAINTIEN DEANER	229F
MAJOR DE MOULTEVILLE	179F
MACH	199F
MICKY MOUSE	129F
MISSION RAFALE	199F
NORTHERN	149F
OUTLATORA	219F
CUT RUN	269F
PAVORA	219F
PLAS FASIE 1	349F
P.T. TOPON	39F
POLICE QUEST	169F
PREDATOR	219F
QIN	219F
RAMPAGE	149F
RETURN TO GENESIS	199F
ROAD WARS	169F
ROLLING THUNDER	189F
SCRAMBLE	229F
SKULL	229F

MAKED	119F
SLAP HUGGY	179F
NEED ARMS	119F
SHUNT SERVICE	219F
SHOWDOWN	129F
SPACE HARBOR	219F
SPACE RACER	349F
SPITFIRE 49	179F
SURF & TIDE/SHOOTER	219F
SLIPPER HANG ON	249F
SUPERMAN	129F
STAR TRUCK	219F
STREET FIGHTER	199F
STRIP POLICE	149F
SUPERPRINT	149F
TANGLERWOOD	169F
TERRAPOLIS	189F
TEST DRIVE	149F
THE INFOUR	229F
THE HOT FOR RED OCTOBER	229F
THUNDERCATS	189F
TRAMON	179F
TRIVIAL PURSUIT	249F
TURBO ET	199F
TURBOGLOX RODEUR	279F
ULTIMA 4	229F
UNION MIL SIMULATOR	229F
VAMPIRES EMPLOY	299F
VERS VILLI STORY	249F
20 000 BILLES VALLES MERS	249F
WALL OF WEST	219F
WADON	219F
VOYAGE EN TERRE TROIS	249F
WINTER GAMES	169F
XENON	169F
ZOMBIE	159F

### PRETENDS HAUSMANN

de B. Hausmann

"Byrne Lost was us"

POUR PAIRS

Memo 1994 1/2

ST

10 DISC 1 1/2 DE DISC

DOUBBLE PROLONGATEUR DE

MANETTE ET SOURIS ST 75F

MANETTE SPEED KING 109F

MANETTE 1500OLD 104F

PRO 3000 129F

CHRISTIAN MACH 129F

CHRISTIAN 1254 99F

**Votre jeu chez vous dans 48 h\* en téléphonant au 93.42.57.12**

**BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF**

TITRES	PRIX
Don 4 6 9 5	
Parti, entiers sans frais de port et d'emballage + 15 F	
Pre. Net sans	Don. Total à payer = F

NOM	
ADRESSE	
NOM/PRÉF. PAR CARTE BLEUE INTERBANCAIRE	
CE	
NOM/Préférence	

## CAPTAIN AMERICA

GO env. 200F 1 joueur  
Système : ST



Captain America, vous connaissez bien sûr. Non ? C'est un héros de bandes dessinées de chez Marvel. Dans ce jeu, vous êtes Captain America alias Steve Rogers, doté comme il se doit d'un corps d'athlète musclé à souhait et d'un cerveau, ce qui n'est pas toujours compatible. Un horrible malheur, le Dr Megalomane relâche son apparition, plus que jamais décidé à se venger de l'humanité.

Une doc en français, rédigée sous forme d'un rapport secret accompagne ce jeu. Le temps a son importance et votre arme (un bouclier) peut, au bout d'un certain nombre de lancers, ne plus revenir si vous ne prenez pas garde de bien le récupérer. Toutefois il vous est possible d'en récupérer un nouveau. Ou ? A vous de le découvrir... Vous devez détruire des robots afin d'augmenter votre capacité à résister aux plus terribles, de quoi vous permettre d'accéder aux plus hauts niveaux du repère de Megalomane.



Comme à ma habitude, j'ai chargé le jeu avant de lire la doc. Une belle page de présentation est apparue, puis un tableau de contrôle. Et ensuite, je n'ai rien compris. Alors j'ai pris la doc et j'ai lu, puis relu, puis relu, et je n'ai toujours rien saisi. Pourtant mes résultats au "QI" sur l'Atari (Boulique Pressimage) laissent à penser que je ne suis pas complètement idiot. Alors quoi ? Enfin, à force de jouer, j'ai fini par comprendre. Ceci étant, Captain America est loin d'être génial, il est beaucoup trop répétitif et le graphisme aurait pu être plus soigné.



Go est décidément très productif sur ST : malheureusement, la qualité n'est pas toujours au rendez-vous. Bionic Commando est par exemple excellent, alors que ce Captain America est insuffisant. Les graphismes sont corrects, mais le jeu ne présente que peu d'intérêt. L'action est répétitive. Pourtant le thème est riche, et parmi toutes les bandes dessinées de Captain America, il eut été facile de trouver une meilleure idée. Les bruitages sont de qualité moyenne. Les animations de notre héros sont peu variées. A part quelques scènes, ce jeu ne m'accroche pas du tout. C'est globalement une déception. Si vous êtes complètement accros du héros de B. D., vous allez peut-être vouloir l'acheter, mais alors vous risquez d'être déçu.

## BETTER

ELECTRA env. 200F 1 ou 2  
Système : Amiga / ST

Le héros de cet univers, Brad Zoom est confronté à des hordes d'aliens tombant du ciel, dans le plus pur style Space Invaders. A droite du jeu sont dessinées 8 formes. Quand l'une d'elles s'allume, un des aliens se déformera des autres par un petit détail ; il vous suffira alors de le dégommer pour qu'il lâche un bonus (comme ceux des autres bricks). Entre les tableaux, Brad Zoom doit se défendre contre un énorme monstre, ce encore obscure des rochers.



Une jolie présentation, de bons bruitages et plusieurs phases de jeu font de ce panache « Galaxian-Arkanoid » une petite réussite. Le maniement du véhicule est un peu mou avec la souris, mais avec un peu d'habitude, ce s'y fait très bien. Plein de petites cris viennent ponctuer le jeu sur la version Amiga. Une option vous permet aussi de commencer à un autre niveau et des applaudissements saluent votre entrée dans le Hi-score. Le graphisme est assez bien fait et les ennemis très diversifiés. Better Dead Than Alien est en fait un très bon jeu.

**POUR TOUT SAVOIR SUR  
LES JEUX SUR ST,  
COMPOSEZ LE 3615  
SM1\*ST.**

### AMIGA ET ST

Une jolie image de présentation, une doc en français, mais difficile à comprendre.

### LES MEILLEURS

On peut faire mieux sur un ST.

### AMIGA ET ST

Captain America ne se marie pas très bien et ne tire pas toujours où l'on veut.

### LES MEILLEURS

On a vu mieux, mais la musique peut être améliorée.

### LES MEILLEURS

L'idée du super héros était bonne, mais le jeu n'est pas plaisant.

## HEAD THUN ALIEN

L'UNUS



« Plutôt Mort Ou "Extra-Terrestre" » a tout pour plaire aux

« amateurs d'Invaders » et aux « casseurs de briques », surtout en équipe de 2 joueurs. Les monstres sont repoussants au possible, et les 25 niveaux offrent un challenge assez long. L'idée de donner un nom à chaque niveau permet, dès le chargement, de ne pas recommencer le jeu à zéro. Personnellement, je trouve que l'animation manque de nerf, et c'est un peu brillant.

#### Recommandé à partir de 10 ans

Beaucoup d'humour dans la présentation et bonnes options.

#### Qualité musicale 60%

Assez simples à entendre, mais pas très bon.

Un peu lente

#### Jeux 60%

Stratégies correctes, mais pas très bon.

#### Notre avis global 70%

Un petit jeu sympathique.

## CASINO ROULETTE

CDS Software env. 200F 1 à 5 joueurs  
Système : Amiga / ST

**A** ceux qui veulent jouer les flambards, CDS Software propose un jeu de roulette sur ordinateur. Toutes les règles de la roulette sont respectées, vous pouvez jouer seul ou à plusieurs, et même faire jouer deux personnes contrôlables par ordinateur. Le programme vous permet aussi d'afficher un tableau sur lequel figurent

de nombreuses informations sur les gains des joueurs, les numéros sortis et d'autres statistiques, et qui sert... peut-être une solution pour vous enrichir un jour en vous essayant à Monte Carlo ou Las Vegas. Il y a même une option qui permet de faire parler votre ordinateur favori, mais sa voix n'est pas très sensuelle.



Tiens ! Une roulette sur ordinateur... Voyons un peu à quel ça ressemble. Le tapis est correct, on peut poser ses plaques sur un chiffre, à cheval sur deux, ou en cercle tout comme pour de vrai. La roue tourne... les jeux sont faits... j'ai perdu... mince... je vais jouer « pair », et 500... non 1000 dollars... j'ai gagné ! Oui, mais j'ai gagné quoi ? ... On a beau dire, le jeu est peut-être pas mal fait, il n'en reste pas moins que le principal à la roulette, c'est le plaisir de miser son propre argent, avec le risque de se faire plumer ou le joie de ramasser le paquet en espèces sonnantes et trébuchantes. C'est pour ça que je trouve que Casino Roulette n'était pas vraiment utile.

#### Présentation 60%

Une jolie roulette mais c'est tout.

#### Qualité musicale 60%

Très lente

#### Jeux 60%

A part le bruit de la roulette, il y a le mode Speech, mais il ralentit énormément le jeu.

#### Notre avis global 60%

L'intérêt des jeux d'argent sur ordinateur est toujours très limité.

#### Notre avis global 60%

J'aime bien, mais 5 minutes seulement.

## WORLD DARTS

MASTERTRONIC env. 150F 1 ou 2 joueurs  
Système : Amiga

Présent dans tous les pubs chez nos amis d'Outre-Manche, le jeu de fléchettes est encore assez peu pratiqué en France.

Mastertronic nous propose avec World Darts une adaptation fidèle aux règles des compétitions, que nous vous rappelons brièvement : chaque joueur lance à tour de rôle 3 fléchettes sur un plateau numéroté qui comprend en outre 2 zones circulaires concentriques permettant de doubler ou de tripler les points, ainsi qu'un petit cercle central, l'ail de laurou, qui vaut 50 points. Vous dirigez votre main à l'aide de la souris ou du joystick et vous jouez à un contre un, ou seul contre l'ordinateur. Le but final est de réaliser 501 points : attention, 501 points juste ! Et pour consacrer l'exploit, il faut terminer par un « double ». Ainsi, si vous avez 495 points, et qu'il vous reste une fléchette à lancer, vous devez atteindre la double trois pour gagner.



Je suis imbattable aux fléchettes ! Du moins, c'est ce que je croyais avant d'essayer World Darts. Remarque, j'ai une excuse, ce ne sont pas des débutants que j'ai en face de moi. Ce jeu est doté de bons graphismes et de sons de très bonne qualité. Une musique bien agréable accompagne ce concours. Pour ceux qui ne connaissent pas les règles de ce jeu typiquement britannique je conseille l'option « suggested targets » qui vous guide dans le choix du chiffre à atteindre.



Beaucoup moins sophistiqué que les fléchettes de Indoor Sports (ce dernier programme comprend en outre 3 autres épreuves), World Darts ne pourra plaire qu'aux incardionnés de ce type de jeu.

### Indoor Sports

Doc anarasse, boîte simple et amusante.

Les personnages de pub sont bien dessinés.

Graphismes bons.

Corrects, mais les personnages sont un peu statiques.

Un speaker annonce les tours de jeu.

On s'en lasse vite.

A côté d'Indoor Sports il est bien payant.

## BMX SIM

CODE MASTER env. 200F  
Système : Amiga / ST



Depuis que je joue sur des ordinateurs, j'en ai vu des courses : mais des courses de BMX, ce n'est original. Les graphismes sont très corrects, il y a même des ombrières et de la boue. Les bruitages... le bruit du vélo ressemble plutôt à celui d'une machine à coudre. Je ne sais pas si quelqu'un a vu tous les circuits, mais moi après avoir passé plus de deux heures à m'acharner sur le menuette et le clavier, je n'ai pas réussi à me qualifier pour le deuxième parcours. Avec un peu d'habileté on devrait pouvoir faire mieux ! Toutefois, je trouve anormal que ce soit toujours mon coéquipier qui tombe en cas de collision avec celui de l'ordinateur. Le jeu est plus agréable quand on est opposé à un adversaire humain.



Code Masters, le spécialiste des jeux à bas prix sur 8 bits s'invite dans le 16 bits.

BMX Simulator est très proche de Supersprint (sur ST), le principe et le jeu de l'écran sont identiques. La seule différence est que les voitures ont été remplacées par des vélos de BMX. La partie à deux joueurs est pleine de rebondissements. Les graphismes sont jolis et les tableaux variés. BMX Simulator est vraiment très réussi. On a du mal à lâcher le menuette. A ce prix là, achetez-le, vous ne serez pas déçu.

**S'abonner à Génération 4 est un acte civique de la plus haute importance.**  
( Coluche : "C'est l'histoire d'un mec" Psaume 23 )

## LATOR

2 joueurs

## VECTORBALL

MASTERTRONIC env. 150F 1 ou 2 joueurs  
Système: Amiga / ST

**V**ectorBall est un mélange de football et de hockey, qui se joue sur un terrain virtuel. Chaque joueur dirige un droid et doit essayer de marquer des buts dans un temps donné. Le joueur obtient certaines règles: ne pas courir avec la balle, ni la garder trop long-

temps. Il tire dans la direction où il fait face; la puissance du tir étant indiquée par la longueur du cou du droid. Au début du jeu, une option vous permet de choisir votre terrain et sa « texture », ce qui influe sensiblement sur la vitesse de la balle et des joueurs.



L'idée est super! Jouer au foot sur un terrain plein de bosses, en dirigeant un robot qui ressemble à un Puntik est assez amusant. Avec un peu d'habitude, on doit faire sûrement mieux que moi et réussir à gagner un match ou, au moins, un quart-temps. Diriger le bonhomme n'est pas chose facile, et le joystick en prend un coup. Les bruitages sont de bonne qualité, et s'il y a peu de couleurs, c'est peut-être pour mieux apprécier le relief du terrain.

**MASTERTRONIC 2000**

Boîte simple, des trappes réduites.

**GRAPHIQUE 2000**

Trop sobre, des robots jaunes d'or sur un fond noir et blanc.

**SOUND 2000 2000**

Les robots glissent tellement qu'ils sont durs à maîtriser.

**JEUX 2000**

Quelques brutaiges.

**JOYSTICK 2000**

Il est surtout amusant à 2, mais il ne plait qu'aux amateurs de sports.

**NOTES GÉNÉRALES 2000**

Un jeu de sport correct, à un prix intéressant.

Quand j'ai faim, je vais sur 3615 SM1\*ST, et alors après ça va mieux.

**MASTERTRONIC 2000**

Très quelconque.

**GRAPHIQUE 2000**

Jolis et bien détaillés.

**ANIMATION 2000**

Ne devient ennuyeux qu'après un certain apprentissage.

**SOUND 2000**

Étrange bruit que celui des pédales.

**JOYSTICK 2000**

Un peu trop copié sur Supersprint.

**NOTES GÉNÉRALES 2000**

Le jeu est amusant surtout à deux.

**B**ox simulateur, comme son nom ne l'indique pas, est en fait une course de vélo cross dans le style de GT Turbo sur ST ou de Karting Grand Prix sur Amiga, où les circuits sont les de dessous. Vous avez 50 secondes pour accomplir trois tours en évitant les sorties de piste ainsi que votre adversaire, car les chutes font perdre un temps précieux. Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur ou à deux.

Vous avez le choix entre le pilotage au joystick ou au clavier.

Vous pouvez aussi sélectionner le nombre de courses (de 1 à 7), sans toutefois choisir la circuit.



# BUGGY BOY

ELITE env. 200F 1 joueur  
Système : Amiga / ST

**E**lite nous avait promis une adaptation géniale pour Buggy Boy sur 16 Bits. Nous posons, vous assurez que c'est la stricte vérité. Vous diriez un Buggy virevoltant, avec au programme 5 parcours de démon, la neige, la ville... que vous devez terminer dans un



M.S.

On l'a longtemps attendu, mais croyez moi, ça valait



Quel jeu sympathique ! Il a vraiment tout pour plaire, et c'est sans doute pour ça qu'il est tant à l'honneur dans les arcades. On ne peut pas dire que le graphique soit époustouflant car il est volontairement simplifié pour se rapprocher du dessin animé. Mais c'est coloré et très bien réalisé. Sous des allures bon enfant, le buggy n'en devient pas moins un véritable bolide dès qu'on le pousse dans ses derniers retranchements... on s'en rend vite compte en voyant défilier le paysage. Heureusement, il reste très maniable, ce qui permet des courses fantastiques ! L'adaptation sur 16 bits est très réussie. Quel dommage que les programmeurs n'aient pas eu la bonne idée de prévoir une sauvegarde des meilleurs scores. On est passé tout près de la perfection !



bien ça. Buggy Boy est quasiment identique à son frère en 8 bits. On confond d'ailleurs les photos de la version arcade et ceux de l'ordinateur. A ces graphismes, les programmeurs ont ajouté un effet 3D génial et très agréable à regarder, qui ne souffre d'aucune saignée. Le Buggy répond avec une parfaite docilité aux sollicitations du joystick. La difficulté est croissante et elle paraît vraiment programmée. On retrouve tous les gadgets et tous les parcours de l'arcade. Buggy Boy est une réussite sur toute la ligne. Les programmeurs ont vraiment fait très fort. Ce jeu de conduite surcasse sans problème tous ses concurrents (y compris Out Run).

laps de temps limité. Plusieurs obstacles vont se présenter sur la route : il y a des pierres,



Encore une course de voitures ! Oui, mais cette fois-ci c'est tout différent. Côté graphismes, c'est mignon. Côté bruitage, c'est très sobre : le bruit du moteur et quelques « gloops » quand vous passez par une porte. Mais c'est suffisant. Il y a une petite différence entre la version ST et Amiga au niveau de la maniabilité, meilleure sur Amiga. Il est dommage qu'il n'y ait pas plus de différence de décors et d'obstacles entre les divers circuits. Toutefois, c'est un très bon jeu.

des barrières en bois, des panneaux... Il y a aussi des obstacles naturels autour de la route

que vous risquez de heurter si vous ne restez pas dans les limites. A certains moments, la route se rétrécit et de chaque côté l'eau est présente. Une grande maîtrise du joystick est alors nécessaire si vous voulez rester au sec. Buggy Boy est riche, car en plus d'un jeu de conduite, il contient en lui d'éléments très variés. Vous devez par exemple ramasser des drapeaux sur la route. Il y a aussi des portes sous lesquelles on peut passer. Certaines vous font gagner du temps, d'autres vous donnent un bonus de point. Si vous roulez sur les troncs d'arbres, le Buggy effectue un saut dignes des plus grands cascadeurs. C'est très fun. Buggy Boy, vous le constaterez, ne manque plus de piquant. Avant d'y jouer je vous conseillais de rester très sobre si vous voulez progresser dans les tableaux.

## Informations de base

Rien de bien nouveau, il y a de la sauvegarde des scores.

## Graphismes et son

C'est superbe, de la qualité de l'arcade.

## Animation et jeu

L'animation en 3D est extrêmement bien réalisée et rapide.

## Jeux de jeu

Des trajets très communs.

## Contenu et prix

Une buggy incroyable, de nombreux bonus et tableaux.

## Notes globales et avis

Incontestablement le meilleur jeu de conduite. Dommage pour la sauvegarde des scores !



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT

# ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92,83  
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

# la passion!

POUR TOUT ACHAT D'UN MEGA ST LASER ATARI  
ELECTRON VOUS OFFRE UN 520 STF OU UNE  
IMPRIMANTE MATRICIELLE OU UN MONITEUR

POUR TOUT ACHAT D'AMIGA 2000 BUREAUTIQUE  
ELECTRON VOUS OFFRE UNE IMPRIMANTE  
MATRICIELLE.



wooh!

NOUVELLE OFFRE !!  
AMIGA 500 + SUPERBASE  
+ TEXTCRAFT PLUS

ELECTRON SERA PRESENT AU  
FESTIVAL DE LA MICRO DU 14 AU 19  
OCTOBRE A L'ESPACE CHAMPERRET

POUR TOUTE COMMANDE OU DEMANDE DE RENSEIGNEMENT TELEPHONEZ AU : 16 (1) 42 27 16 60  
- VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CRED, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS -

# MASTERS OF THE UNIVERSE

ORIGINE : 1984-1985  
Support : ST

Les Maîtres de l'Univers est l'adaptation d'un film, lui-même tiré d'une bande dessinée. Le jeu incarne le combat entre le bien et le mal. Votre héros doit retrouver la clé cosmique et conquérir le titre de maître de l'univers. L'histoire est originale : un jeune élu d'antiquaire, préoccupé avant par ses études que par ses fétiches, se retrouve en possession d'une clé magique. Il ne se doute absolument pas de son pouvoir, et il pense que cette clé est un instrument de musique. Chaque note qu'il joue attire donc le terrible Sclator et son armée. Si Sclator



d'empara de cette clé, il dominerait le monde. Vous, Heran, êtes le seul à pouvoir sauver la bête de cette catastrophe. Le premier tableau se déroule dans une ville américaine : vous devez effrayer votre force pour découvrir les 8 accords qui vous permettront de

retrouver la clé. Certains trahissent dans les rues, mais les autres ne se récupèrent qu'en affrontant les gardes de Sclator. Deux amis vont vous aider et vous fournir des informations, leurs noms sont Teda et Gwilder. Vos principaux ennemis Blade et Karp sont affrontés au corps à corps, pour vaincre les forces du mal, il faut les combattre jusqu'à la mort. Faible honneur à votre titre et devenez un maître de l'univers. Les développeurs de ce jeu ne sont pas, quant à eux, des maîtres de la programmation.



**Masters of the Universe sur ST est carrément ridicule. Ce jeu-**

**ment peut paraître très dur, mais il est pitoyablement juste. Quand je pense que c'est Gremlin qui nous a produit le fameux Gwilder ! Comment ont-ils pu tomber aussi bas ? Dans ce jeu, vous dirigez des lettres minuscules ; il faut se munir d'une loupe pour distinguer les personnages. Les graphismes sont vraiment lamentables. Le plus drôle est que le principe du jeu se rapproche de Gwilder (la comparaison s'arrête malheureusement là). Les bruitages sont mauvais, le jeu est hyper répétitif. Bon je m'arrête, j'en ai assez dit. Vous l'avez compris Masters of the Universe est le SHIT du mois.**

# MOON PI

ORIGINE : 1984-1985  
Support : ST

Enfermé dans votre buppy spatial, vous devez repêcher votre base lunaire. Le sol est banalisé par des lettres, vous parlez de « A » pour amorcer à « Z » la base finie. Bien entendu, plus vous avancez dans le parcours et plus l'ennemi se corse. Au début, vous ne devez éviter que quelques



**Voilà le genre de jeu qui m'a fait dépenser une petite fortune dans les salles d'arcades. Quand je l'ai eu sur mon Atari 800, j'étais heureux comme un roi. Imaginez ma joie quand j'ai vu une disquette ST sur laquelle étaient inscrits les mots : Moon patrol. Mais quelle tristesse quand, après le chargement, j'ai constaté que la version ST avait très peu de différence avec celle des 8 bits. Malgré cela, Moon patrol reste très prenant ; on cherche à se dépasser à chaque partie. Il marche aussi en monochrome, et n'est peut-être même plus joli ainsi.**



**Trop peu différent de celui qu'on connaissait sur 8 bits, ce Moon Patrol garde ses qualités et ses défauts. Il reste quand même un petit jeu simpliste et peu varié. Son intérêt réside surtout dans le fait qu'il demande du réflexe et de la précision, et que chaque kilomètre parcouru nous incite à continuer le chemin. Andromède nous a servi là une rature qui sert un peu le richissime. Je pense que d'ici peu on trouvera nettement mieux dans le genre.**

## REMARQUEZ-VOUS AUCUN.

Belle image. De beaux écrans de chargement. Doc tonpasse.

## VERSION-MAGISTRE 486.

C'est mauvais.

## ANIMATION 486.

Etes vous hyper simpliste.

## SON 386.

Il se sont quasi incrustés.

## INTEREST 486.

Pas beaucoup, et en plus à bugner.

## NOTE GLOBALE 486.

C'est un bide.



## TROL

1989  
Atari 2600

rochers et ornières au sol, puis des sous-pous arrivent et vous cassent, enfin, des

tanks vous mitraillent et les attaques aériennes se font plus pressantes. Grâce à votre véhicule équipé de missiles sol-air, vous degommez sous-pous et rochers, et sautez allègrement les mines qu'on vous bégas.

Une option « continue » permet de poursuivre le jeu, même quand les 5 routes de départ sont cassées, mais cela ne rend pas le parcours plus facile !



## PROPOSÉ PAR L'ÉD.

Très vite

## C'EST D'ABORD L'ÉD.

Avec effort de ce côté là

## L'AMBIANCE ÉD.

La scénarisation du paysage est correcte et le baggy se mène bien.

## NON L'ÉD.

Une musique qui devient vite lassante

## DÉTAILS ÉD.

Quelques bonus incorporés à ce vieux jeu auraient été les bienvenus.

## NOTES GÉNÉRALES ÉD.

Une relique balancée telle quelle sur ST.

Trois allumettes, une à une,  
allumées dans la nuit.  
la première pour voir ton nom:  
GEN 4, sur ta couverture,  
la deuxième pour voir toutes les  
photos de tes nouveautés,  
la troisième pour lire tes avis  
et tes critiques acérées,  
et l'obscurité toute entière pour  
me rappeler tout cela, en te  
serrant dans mes bras, mon tendre,  
mon cher, mon adorable amour: GEN 4.

## POWER STYL

1989  
Atari 2600

Power Styl est l'adaptation sur Atari d'un jeu d'arcade (Giz) Le but de la manœuvre est assez simple : vous devez, à l'aide d'un curseur, tracer des lignes verticales et horizontales créant ainsi des figures qui, une fois formées, font apparaître les morceaux d'un dessin. Cela en évitant des épreuves qui vous font per-

dre une vie si la vous touchent avant que vous n'ayez terminé votre figure. Si vous parvenez à découvrir plus de 75% du dessin, vous accédez au niveau supérieur. Certains objets que vous rencontrez peuvent faire accélérer votre curseur, ou adoucir votre score, ou encore vous faire mourir.



Le vieux Giz est bien dépassé maintenant. Ses couleurs bleu et rouge ont laissé la place à de jolis dessins. Et les petites étoiles qui percevaient l'écran sont maintenant remplacées par d'étranges bestioles. Le jeu est coloré et soutenu par une bonne musique. Je trouve que les « OVNI » sont un peu rapides ce qui rend difficile le passage au niveau suivant. Heureusement qu'il y a des bonus dont certains ont le potentiel de vous y faire accéder directement.

## PROPOSÉ PAR L'ÉD.

Une jolie image d'introduction

## C'EST ENFIN L'ÉD.

De très jolis dessins à découper

## L'AMBIANCE ÉD.

Peu d'animation

## DÉTAILS ÉD.

Peu de son, mais cela ne nuit pas à ce genre de jeu

## NOTES GÉNÉRALES ÉD.

Même passionnant que Manix, est beaucoup trop difficile

## NOTES GÉNÉRALES ÉD.

Domage qu'il soit si difficile.

## ICE HOCKEY

Le hockey, vous connaissez, bien sûr ? Moi, je n'ai jamais aimé glisser sur des glaces ou des patins, mais voilà l'occasion de disputer un match sans risque de chute ou de coups. Toutes les ficelles de ce sport sont présentes dans ce jeu. Vous pouvez demander à l'ordinateur de choisir votre tactique de défense ou d'attaque, et de gérer votre gardien de but, vous n'avez alors qu'à diriger votre joueur et à le mener, avec le patin, jusqu'au but adverse pour envoyer le projectile dans le cage. Un très-grand nombre d'options techniques, ainsi que les caractéristiques de votre équipe sont modifiables. Alors, bon match...



Beaucoup de choses sont respectées dans cette simulation, comme la tactique, les pénalités et l'inertie, qui est parfois bien énervante car elle rend le joueur très mou à diriger. Les personnages sont très petits et tous semblables dans chaque équipe, ce qui fait que vous ne savez pas toujours où vous êtes. En plus, je ne suis pas un pro du hockey, et les tactiques me sont étrangères, alors, j'ai passé les trois quarts du temps à donner des coups de crosse aux adversaires... c'est bien plus amusant, mais ce vous fait aller en prison sans passer par la case départ.



Les graphismes et l'animation ne sortent pas de l'ordinaire, mais comme d'habitude, Electronic Arts a réalisé un jeu sérieux, pour les intellectuels du joystick. Si l'intérêt de ce logiciel avait dû se limiter à un match de hockey, il n'aurait pas mérité beaucoup de louanges ; mais quand on exploite à fond les options, on lui trouve beaucoup plus d'attrait.

### BOITE SIMPLE, MAIS TROP D'OPTIONS

Boîte simple, sans trépasser, nombreuses options.

**BOITE SIMPLE, MAIS TROP D'OPTIONS**  
Beaucoup de détails, mais les joueurs sont trop petits.

**BOITE SIMPLE, MAIS TROP D'OPTIONS**  
Personnages un peu effacés à l'écran.

**BOITE SIMPLE, MAIS TROP D'OPTIONS**  
Quelques bruitsages.

**BOITE SIMPLE, MAIS TROP D'OPTIONS**  
Amusant, surtout à deux.

**BOITE SIMPLE, MAIS TROP D'OPTIONS**  
Ce n'est pas un « grand » jeu, mais il est quand même sympa à jouer.

## SHOCKED

Shocked est un jeu de style « Gauntlet », où vous devez défendre vos arrières qui sont prisonniers dans un mystérieux château. Au fur et à mesure que vous les libérez, ils s'enchaînent à vous en une file de plus en plus longue. Ils vous fournissent aussi des armes efficaces contre les nombreux monstres qui hantent les 152 niveaux du jeu. Certains ennemis, comme les plants, laissent derrière eux des clés qui permettent d'accéder aux pièces fermées. Règle numéro 1 : ne pas se laisser cammer et briser de loin, car les adversaires pompent votre énergie au moindre contact.



J'ai beaucoup aimé Shocked. Sous un air de déjà vu, il offre

en fait beaucoup d'originalité. Les monstres sont très variés et la faiblesse graphique est compensée par la rapidité de déplacement des personnages. Ce jeu est agréable, avec de la découverte et une bonne durée de vie.



Une odeur de Gauntlet, avec des graphismes tout juste corrects, mais une animation moyenne et des bruitages de moyenne qualité. Déjà que ce genre de jeu ne me branche pas trop, alors celui-ci n'est pas fait pour me donner envie d'y jouer. Il y a trop de jeux de ce genre sur ST pour que celui-ci se fasse une bonne place.



# LES SURPRISES DE LA RENTREE CHEZ LES SPECIALISTES



<i>Les disquettes</i>		La Boîte	10 Boîtes	100 Boîtes
SF/DD	Sans marque	100 F	950 F	9000 F
SF/DD	Grande marque	120 F	1050 F	10000 F
DF/DD	Grande marque	150 F	1300 F	12000 F

<i>Les jeux</i>	<b>PROMO ! DES JEUX A 89 F ↓</b>	
TOUS LES JEUX CHRONIQUES DANS CE NUMERO (-10%)* <small>* dans la limite des stocks disponibles</small>	Airball Bomber Dash Spy vs Spy Formula 1 Wargame ST Protector Space Station Karling Grand Prix	Las Vegas Space Pilot Pure Blaster Vegas Gambler Vegas Cops Pro Sports designer Music Assembly Complicitor C

<i>Les accessoires</i>
Nous les avons tous: tracks-ball et manettes, extensions mémoire 500k 1 et 2 mégas, lecteurs de disquette interne ou externe / SF ou DF / 3'5 ou 5'25, interrupteurs monochrome/couleur, freeboot, cordons toutes connexions, digitaliseurs sonore ou video, handy scanners, etc ...

<i>Les consoles de jeu</i>	<b>Nintendo</b>
le succès mondial Plus de 15 millions de consoles vendues	Dernière nouveautés cartouches RAD RACER entre Pole Position et Out Run RC PRO AM course de voitures ou tous les coups vont permis KID ICARUS / METROID 2 prix d'excellence et d'histoire LA LEGENDE DE ZELEA Le best seller aux Etats-Unis. Des dizaines d'heures de jeu
la console NINTENDO 990 F la console de luxe 1990 F <i>Pratifer et robot sont également disponibles</i>	

## Les machines

**PROMO !**

Imprimante matricielle 100cps compatible Epson	<b>1690F</b>
Moniteur couleur PHILIPS	<b>1890F</b>
Lecteur disquettes SF compatible Atari	<b>690F</b>

Toutes formes de crédit possible. Consultez nous !

# DU ST

**TOUT NU**

ATARI 520 STF  
+  
3 jeux  
(à choisir parmi 23 disponibles)  
+  
manette de jeu à micro switch

**3490 F**

**TOUT BRONZE**

ATARI 520 STF + Moniteur couleur

**5290 F**

ATARI 520 STF + Moniteur monochrome

**4490 F**

**AVEC 2 LECTEURS**

ATARI 520 STF  
+  
lecteur de disque SF

**3990 F**

**AVEC IMPRIMANTE**

520 STF	
+ imprimante 100cps	<b>4090 F</b>
520 STF + moniteur monochrome	
+ imprimante 100 cps	<b>5890 F</b>
520 STF	
+ imprimante couleur	<b>6090 F</b>
520 STF + moniteur couleur	
+ imprimante couleur	<b>8490 F</b>

**L'ATARI ST  
DANS TOUS  
SES ETATS**

Pour toutes ces configurations, ajouter 1500 F  
si vous désirez un 1040 à la place d'un 520 ST

# MICRO VIDEO

la puissance d'une chaîne, la compétence et le support d'un spécialiste

**MICRO VIDEO**  
**Paris**  
(Loisirs)

8, rue de Valenciennes  
75010 PARIS  
☎ 42.01.83.66  
☎ 42.01.24.30 +  
Ouvert du mardi au Samedi  
de 10h à 19 heures

**MICRO VIDEO**  
**Paris**  
(Professionnel)

135, rue du fg St-Denis  
75010 PARIS  
☎ 42.39.09.21  
Ouvert du Lundi au Vendredi  
de 10h à 18 heures 30  
Le samedi sur rendez-vous

**MICRO VIDEO**  
**Tours**

81, rue Michelet  
37000 TOURS  
☎ 47.05.78.50

Ouvert du mardi au Samedi  
de 10h à 19 heures

Nouveau !  
**Micro Video**  
à  
**TOULOUSE**

10, rue Amélie  
31000 TOULOUSE  
Ouverture  
le Samedi 24 Septembre



# QUADRALIEN

LOGOTRON env. 250F 1 joueur  
Système : ST



Une nouvelle société fait son apparition sur le marché du ST. Logotron propose, avec Quadralien, un jeu d'arcade-stratégie qui sort vraiment du rang. Le scénario est simple : les Quadraliens, une race d'Aliens terrifiants, se sont installés dans le cœur nucléaire de la base qui alimente toute une région en énergie. Depuis, l'ordinateur ne répond plus, la température augmente et on entend une explosion après l'autre. Vous devez commander des robots pour, d'ici au premier temps, limiter la température et empê-



Ce tout premier jeu de la société Logotron, même s'il ne possède

pas toutes les caractéristiques d'un hit, est l'un des programmes les plus originaux des derniers mois. En effet, même si à première vue, l'arcade seul compte, vous allez vite vous rendre compte que la stratégie joue également un rôle important. Certes, les graphismes ne sont pas superbes, mais ils sont



agréables, et le mérite du jeu ainsi que son originalité font que l'on joue longtemps à Quadralien, et que l'on y joue souvent. Un bon produit !



Quadralien est un programme qui sort véritablement des règles établies en ce sens qu'il mêle judicieusement l'action et la stratégie. Un minimum de prudence et de réflexion sont nécessaires pour jouer. La finition de ce logiciel est remarquable. Au niveau graphique, c'est réussi. Musicalement, ce fait tout autant (merci D. Whitaker) et l'animation sans être exceptionnelle se révèle satisfaisante, le jeu pouvant se dérouler à la souris ou au joystick. En somme il s'agit, de la part de la toute nouvelle société Logotron, d'une bonne réalisation. Toutefois, il faut préciser que ce logiciel pourrait déplaire à certains du fait même de sa nature. Essayez avant d'acheter.

cher l'explosion, puis, ensuite, détruire la Mère Quadralien qui engendre tous les Aliens. Le vaisseau comprend quatre niveaux, mais seul le premier vous est accessible dans un premier temps. A chaque niveau, vous devez exploser diverses pièces ou de nombreux objets viendront vous aider ou vous empêcher. Le jeu est un système d'objets magnifiques dont les effets sont plus qu'intendus, mais qui doivent être utilisés intelligemment pour passer ces tans étroits.

## REMARQUES POSITIVES

Partiels.

## REMARQUES NEGATIVES

Un peu faible, mais agréable.

## REMARQUES MIXTES

## PLUS MOINS

Superbe musique, bon son.

## REMARQUES POSITIVES

Passionnant, peu peu qu'on s'y mette à fond.

## REMARQUES NEGATIVES

Un bon produit.

# AMARGH

MELBOURNE env. 250F 1 ou 2 joueurs  
Système : Amiga

Il n'y a pas si longtemps, les monstres attiraient les foules dans les salles de cinéma. Maintenant voilà que les gorilles et autres Godzillas envahissent nos moniteurs. Amaragh ! est un jeu d'arcade fabriqué par Arcadia sur des cartes Amiga. L'adaptation sur Amiga a donc été réalisée soigneusement. Après avoir chassé parmi deux horribles monstres (qui vous alertent, vous alertent) de citrons 12 belles créatures et tous les paysages que vous traverserez. Vous risquez, par exemple une cité chinoise, un temple indien... Pourquoi tant de violence me direz-vous ? Pour gagner l'aud d'un si convoité par tous les monstres de la terre. Dans chaque cité sont cachées 5 ou 6 sorcelleries, que vous devez porter, un par un, dans votre grotte. Les habitants des cités que vous attaquez ne sont pas du tout contents d'être dévotés et meurent.



Melbourne nous a habitués à de grandes réalisations sur 16 bits.

Rappelez-vous Xenon et Roadwarrior par exemple. Cette fois-ci, Melbourne n'a pas tenté le jeu grandiose. Amaragh ! n'en est pas moins très sympathique. Les monstres sont hilarants et font preuve de beaucoup de gourmandise. Ils mangent tout ce qui se présente sur leur passage. Cela nous vaut de bien belles grimaces. Lorsqu'on joue seul, Amaragh ! se révèle répétitif malgré de superbes graphismes. En revanche la partie à deux est très passionnante : c'est à celui qui détruit le plus et qui mange le plus. Les duels à la fin des tableaux sont épiques. Ce jeu est presque une réussite. Je précise « presque », car les paysages ne sont pas assez variés à mon goût.

chés, ils se défendent comme ils peuvent en pompant votre énergie. Alors sachez imposer votre loi si vous voulez régner en maître. Car, seul un maître a le droit de posséder l'or du dr

## MANIAX

KINGSOFT env. 200F 1 ou 2 joueurs  
Système : Amiga / ST

Le but du jeu est le même que dans Power styl. Vous devez entrer dans une fenêtre des formes, qui, en se refermant, laisse apparaître un morceau de dessin ; cela en évitant trois dragons qui se déplacent aléatoirement dans cette fenêtre. Vous pouvez aussi capturer divers objets qui vous permettent de poser

des bombes, de tirer sur les dragons ou de les immobiliser. Les caractéristiques sont inconnues à droite de l'écran. Quand vous avez découvert plus des 3/4 du dessin, vous passez au niveau suivant. En appuyant sur la touche D du clavier, on sélectionne le niveau de difficulté.



Personnellement je trouve Maniax très amusant. Ça change un peu des nombreux jeux où l'on doit tirer sur tout ce qui bouge. J'ai apprécié la petite fenêtre représentant les armes que vous pourrez récupérer en capturant des bonus. Maniax est beaucoup plus jouable que Power styl, bien que ce dernier ait de plus beaux graphismes ainsi que des splites différents à chaque niveau. C'est l'un des jeux de chez Kingsoft que je préfère. Quel dommage qu'il ne sauvegarde pas les scores !

### PRÉSENTATION 60%

Simple

### GRAPHISME 48%

Assez grossier

### ANIMATION 40%

Peu d'animation pour ce genre de jeu

### MUS 46%

Une musique et quelques rares bruits

### INTERFET 60%

A part découvrir les nouveaux dessins et dépasser son score.

### NOTE GLOBALE 67%

Moins beau, mais plus facile que son homologue Power Styl.



Asaph est un joli petit jeu bien amusant, incendier les maisons et dévorer leurs habitants ainsi que les bons plats qu'elle ont préparés n'est peut-être pas très sympathique, mais c'est excusable lorsque l'on sait que le héros est un ogre ou un reptile. Cela dit, la musique est un peu criepante à la longue (j'aurais préféré plus de bruitages) et le déplacement du monstre n'est pas très précis.

### PRÉSENTATION 60%

C'est bien sans plus

### GRAPHISME 48%

De jolis monstres et plein de couleurs

### ANIMATION 40%

L'animation des monstres est imprécise.

### MUS 46%

De bons bruitages

### INTERFET 60%

C'est sympa à jouer mais un peu lassant

### NOTE GLOBALE 67%

Un jeu d'arcade de qualité mais le principe du jeu aurait pu être plus poussé

## CAPONE

ACTIONWARE env. 250F 1 joueur  
Système : Amiga



**V**ous êtes en plein cœur de Chicago dans les années 30. La mafia règne sur la ville et même la loi a tous les coins de rue. Vous êtes le seul incorruptible à pouvoir les combattre. Dernière, votre Amiga armé de votre souris, vous allez tirer sur tous les mafiosi qui vous attaquent. Je vous souhaite de courage car

Al Capone possède de nombreux hommes de main à son service. Ces derniers sont tous des tueurs. Vous ne devez pas leur laisser un moment de répit. Dès qu'il apparaissent à l'écran, vous devez tirer dessus, car eux ne vous louperont pas. C'est la loi du plus fort. Mais faites attention à ne pas tuer d'innocents badauds.



**Capone est le premier d'une série de trois jeux de tir sur Amiga. Le graphisme est superbe et le jeu est amusant. Au début c'est assez facile, et tirer sur son ordinateur est parfois bien défilant, mais arrivé à un certain niveau de difficulté, ça devient du délire. Je n'ai pas pu tester avec le pistolet, mais avec la souris le tir est précis. Une bonne idée, qui a répondu à mon avis pour ce genre de jeu : le sauvegarde des meilleurs scores.**



**Capone a tout copié sur Prohibition ; il lui est cependant nettement supérieur. Le jeu est très simple, vous dirigez une cible à l'écran avec la souris, et vous tirez sur tout ce qui bouge. Vous le constaterez le scénario n'a rien d'extraordinaire. Heureusement les graphismes sont excellents et le scrolling impeccable, ce qui rend le jeu très agréable. Le gros point noir est le manque de variété des ennemis qui attaquent. Bien qu'il soit sympa à jouer, Capone se révèle lassant. Je ne le conseille qu'aux incondtionnels de jeux de tir.**

### PRÉSENTATION 80%

Une belle page de présentation, et une sauvegarde des scores.

### GRAPHISME 85%

De beaux graphismes bien colorés.

### ANIMATION 75%

L'animation des sprites manque de vivacité.

### SON 70%

C'est assez bon.

### INTERACT 70%

Celui d'un jeu de tir. Un peu répétitif.

### NOTES GÉNÉRALES 75%

Un bon jeu de tir, très rapide.

## FINAL MISSION

RELIN SOFTWARE env. 250F 1 joueur  
Système : Amiga

**T**he Final Mission est un jeu de grappette où vous devez collecter un certain nombre d'objets figurés par des carrés rouges, vous pouvez aussi ramasser des armes et des munitions que vous aurez bien utiles pour vous débarrasser des nombreux ennemis et aussi de certains obstacles. Le héros est très rapide et agile et doit souvent éviter des pièges en évitant de se faire tuer. Il y a vingt niveaux à explorer, et si vous diriez qu'il ne m'a été possible de voir le deuxième niveau qu'après deux heures à suer et à perdre mon joystick, et si je précise également que, sans me vanter, je ne suis pas mauvais à ce genre de jeux, ça laisse à penser qu'il faut un bon nombre de jours avant de le finir.



**Je vois bien que ce n'est pas un jeu génial graphiquement, mais ça ne m'empêche pas d'aimer beaucoup ce jeu ! C'est très rapide, et ça demande du doigté, du réflexe et une certaine dose de stratégie. Moi, je ne m'en lasse pas.**



**Qui a dit que c'était un genre de Loderunner ? Quels ! Si on veut, c'est un jeu très rapide où la précision compte énormément. Le premier niveau est la partie la plus simple, et ce n'est seulement qu'après des heures d'essais et de tentatives infructueuses que vous arriverez peut-être à accéder au second niveau, surtout qu'il y a seulement 208 objets à collecter, sans parler des clés, des armes et autres objets. Alors, bon courage !**



SION

N° 1 joueur

**PRÉSENTATION 45%**

Image très sobre, peu d'op-bons.

**GRAPHISME 35%**

Pas terrible, mais cela ne nuit pas au jeu.

**ANIMATION 70%**

Le héros est très rapide et maniable, mais il n'y a pas de scrolling.

**SON 35%**

Quelques bruitages de temps à autres.

**INTERET 30%**

Passionnant, mais les tableaux sont trop grands pour être finis facilement.

**NOTE GLOBALE 70%**

Un petit jeu intéressant qui demande du calme et de la rapidité.

# BOMB BUSTERS

EUROLINE prix no. 1 ou 2 joueurs

Système : Amiga

**B**omb Busters est un remake de Bomb Jack (bien connu des possesseurs



Bomb Busters, moi j'aime bien. Évidemment, vous pouvez toujours me dire que le petit bonhomme ne se marie pas très bien, que le jeu est un peu lent et que les bombes se confondent parfois

avec le décor, mais moi, je le trouve amusant et les bruitages géniaux. Il vaut mieux que le début soit facile, car on n'est pas prêt de voir le fin des 80 tableaux. Avec des graphismes plus "dessins animés" et moins "photos", ce jeu aurait peut-être été plus attrayant, mais il reste néanmoins plein d'humour.

de G4 et des habitude de salles d'arcade). Le but du jeu est très simple : votre héros est propulsé dans les airs par un reacteur et doit récupérer toutes les bombes qui traînent sur l'écran, de préférence quand elles sont activées, ce qui donne des bonus à la fin du tableau. Ce serait une chose bien simple, s'il n'y avait pas quelques monstres qui vous sont latents en cas de collision. Il y a 80 tableaux différents, et il est possible de choisir son niveau à l'aide d'un code secret qui est demandé au début du jeu.



avec le décor, mais moi, je le trouve amusant et les bruitages géniaux. Il vaut mieux que le début soit facile, car on n'est pas prêt de voir le fin des 80 tableaux. Avec des graphismes plus "dessins animés" et moins "photos", ce jeu aurait peut-être été plus attrayant, mais il reste néanmoins plein d'humour.

**PRÉSENTATION 50%**

Console

**GRAPHISME 50%**

Beaux décors de fond. ANI-

**ANIMATION 30%**

Le héros n'est pas très précis.

**SON 35%**

Jolie musique, et éparpillé de bruitages.

**INTERET 60%**

De très nombreux tableaux.

**NOTE GLOBALE 60%**

Un jeu peu mais l'inspiration du personnage.

Trackball, joystick, souris: le combiné magique enfin disponible pour votre AMIGA... Stop... Le super souris vaut 490 Frs... Stop... Le raccord qui l'adapte à l'AMIGA vaut 50 Frs... Stop... Voir à la boutique de Pressimage... Stop... Stop

# GAUNTLET II

US GOLD env. 200F 1 à 4 joueur  
Système : ST

GAUNTLET II s'inscrit en parfaite continuité avec le premier en vous dirigeant les mêmes personnages. Thor le guerrier, Thrym le viking, Merlin l'enchanteur et Quaslor l'elf. Chacun de ces personnages possède des pouvoirs particuliers et doit les utiliser à bon escient pour franchir les dangers et passer de niveau en niveau. Thor a une grande résistance, sa puissance de fr est excellente, il est très fort dans les combats corps à corps, mais ses contre ses pouvoirs magiques sont faibles. Thrym a une très grande résistance, mais sa puissance de fr est moyenne et son pouvoir magique aussi. Merlin n'est pas très puissant, mais sa puissance magique est



Gauntlet II, Gauntlet II, Barbarian II, c'est le mode du II. Mais

qui s'en plaint et les a sont des hits ? Personnellement, je ne suis pas un fan de Gauntlet, mais il en faut pour tous les goûts, et ce n'est pas tous les jours que l'on a un jeu où quatre personnes peuvent jouer simultanément. Côté graphisme, pas grand chose de neuf, le son est bon et de nouveaux monstres sont venus aider leurs anciens camarades. Un bon jeu, même si ce n'est pas mon truc.



Il y a tout juste un an, Gauntlet sortait sur Atari ST. C'était l'un des premiers jeux de US Gold sur cette machine. Depuis, les nouveautés ont défilé. Pour ma part, je

exceptionnelle. Vous choisissez donc le personnage qui semble le plus adapté à la situation pour combattre les hordes d'ennemis qui l'ont sur vous (fantômes, démons, gnomes, sorciers, plaques



On aime, ou on n'aime pas... Si vous faites partie des fans de

Gauntlet, allez acheter la version II qui représente incontestablement un grand pas en avant par rapport à la précédente, notamment en ce qui concerne le scrolling, beaucoup mieux réalisé, et les excellents bruitages digitalisés. Pour ma part, je trouve ce jeu assez amusant (sauf à trois ou quatre joueurs en simultané, où on arrive à des situations rigolotes). Cela provient sans doute du fait que le contact des ennemis n'est pas immédiatement mortel (on absorbe simplement une barre d'énergie), je ne me sens pas obligé de me concentrer ; et ce d'autant moins qu'un personnage au bout du rouleau est automatiquement remplacé par un neuf. Alors... au bout d'une vingtaine de niveaux, j'en ai eu ras le bol, et j'ai rangé ma disquette.

vous servent. Vous trouverez aussi des potions magiques, des aliments, des tréfors, des amulettes et une multitude d'objets. Les docteurs de Gauntlet II attendent votre visite.

d'acide, magiciens, et si que super sorciers et dragons. Prenez toutes les clés car elles

pense que Gauntlet II est le meilleur jeu réalisé par la société anglaise. L'adaptation est incroyablement fidèle à l'original. Le scrolling a été considérablement amélioré par rapport à la précédente version. La grande innovation se situe dans la synthèse vocale ; elle est hypnôstatique et très compréhensible pour les anglophiles. Le jeu a gagné en rapidité par rapport au précédent Gauntlet, mais le principe reste identique. Si vous êtes un fan de jeux d'action, alors Gauntlet II est un élément indispensable dans votre ludothèque.

## PRÉSENTATION 80%

Un bel emballage et une notice très claires. Pour les possesseurs d'un 1040, il y a une attention exceptionnelle.

## GRAPHISME 67%

C'est superbe. Les graphismes sont très fins.

## ANIMATION 80%

Le scrolling a été considérablement amélioré par rapport à Gauntlet I.

## SON 65%

Des bruitages de grande qualité.

## INTERET 80%

Certaines le trouvent exceptionnel, mais il ne fait pas l'unanimité.

## NOTE GLOBALE 85%

Très bien réalisé.

# SPACE HARRIER

ELITE env. 200F 1 joueur  
Système : ST



**E**lle a encore frappé. Les spécialistes de l'adaptation de jeux d'arcade nous ont encore une fois gâtés. Cette fois-ci, c'est Space Harrier qui vous est proposé. Votre héros (de doit) tirer sur toutes sortes d'ennemis jusqu'au dragon qui

termine le niveau. Il peut courir et voler pour éviter les projectiles. Il doit aussi prendre garde à ne pas percuter les arbres, les colonnes, les rochers, les buissons et toutes sortes d'obstacles qui entravent son chemin. Une option « continue » vous permet de ne pas reprendre le jeu depuis le début quand vous perdez.



De peut dire qu'il était attendu ce jeu ! Quand il est arrivé, j'étais dans une boutique (que je ne citerai pas), et plusieurs personnes se sont précipitées dessus. C'est vous dire si Space Harrier a de nombreux admirateurs. Eh bien, croyez-moi, ils ne seront

pas déçus de ce voyage au paradis chez eux, car ils auront devant les yeux un véritable petit chat d'œuvre. Les décors sont très bien réalisés et très colorés, et le héros se marie à la perfection. La sauvegarde des meilleurs scores vient percher le tout. Mon seul regret, l'obligation d'utiliser la souris : les doigts fatiguent vite à ce rythme, et à mon avis, d'un point de vue purement psychologique, le joystick est mieux adapté à ce type de jeu.



Voilà l'un des plus beaux logiciels jamais réalisés sur ST. L'adaptation du jeu d'arcade est parfaite. Paul Cuisset, le programmeur français de ce logiciel (qui avait déjà réalisé Phoenix et Tonio Tito) ainsi que son graphiste ont réalisé un travail superbe. Sur l'écran, c'est vraiment une féerie de sprites et de couleurs.

Les monstres et les dragons sont énormes, et sur certains tableaux on approche des cent couleurs ! Quelles prouesses techniques ! Lors du tableau de bonus, vous chevauchez un lubuleux dragon dont vous vous souviendrez longtemps. De début à la fin, les ennemis vous attaquent de tous côtés. Il faut tourner, et répliquer sans cesse. Tout va à une vitesse effrayante. Bien sûr ce n'est pas un jeu qui demande beaucoup de cerveau, mais allez donc trouver mieux pour vous détendre !



## PRESENTATION 80%

Une jolie image, et les scores sont sauvegardés.

## GRAPHISME 87%

Que de couleurs !

## INTEGRATION 80%

Le personnage à une jolie allure, et le décor donne un bon effet de profondeur.

## SON 82%

De la bonne musique en permanence.

## INTERET 80%

Certains le trouveront un peu plat, mais d'autres feront que...

## NOTE GLOBALE 81%

Le plus bon jeu de jeu de tir en véritable processus technique.

## ARKANOID II : REVENGE OF DOH

IMAGINE env. 200F 1 ou 2 joueurs  
Système : ST

**J**e ne vous feras pas l'affront de vous expliquer ce qu'est un Cassé Briques (si vous n'avez jamais joué, demandez-le à un pote). Revenge of Doh est un jeu (pas un pote, un Cassé Briques), avec des briques de bonus jusqu'ici inédites : bulle qui traverse le jeu ou se dédouble à chaque rebond, raquette qui se rétrécit ou s'allonge comme un serpent, super laser, etc. Bref, un vrai jeu d'artifice à maîtriser.



Malgré quelques petits défauts, Revenge of Doh est de la race

des grands Cassé-Briques : il apporte un plus par rapport à la précédente version d'Arkanoid, grâce à tous ses nouveaux bonus et aux pièges qui n'apparaissent pas toujours dans le même ordre. La bulle, c'est vrai, se dédouble un peu lors de son déplacement quand elle prend de la vitesse, mais ça n'est pas bien gênant. Un peu plus embêtant toutefois, ce bug, quand on joue à deux : le deuxième joueur se voit souvent gratifié de points avant même d'avoir commencé à jouer (?). C'est dommage, car ce genre de détail fait mauvais effet, alors qu'il aurait sans doute pu être facilement évité.



De nouvelles armes pour notre vaisseau comme la balle traversante les briques, la brique réduisant la taille de votre vaisseau et autres, apportent du nouveau à Arka-

noid. Les graphismes sont toujours aussi corrects, par contre la balle acrobatise étrangement et on a l'impression qu'elle se dédouble. Mais ce jeu n'en reste pas moins de très bonne qualité, et ceux qui ont aimé Arkanoid ne devraient pas être déçus avec Revenge of Doh.



**PRÉSENTATION 50%**  
Règle simple. Page de présentation quelconque.

**GRAPHISMES 50%**  
Pas de graphisme depuis Arkanoid.

**ANIMATION 40%**  
La balle clignote trop.

**SON 60%**  
Correct, avec des brayages simples.

**INFINITI 60%**  
C'est le Cassé-Briques le plus connu en bonus, mais il a des bugs.

**NOTA GLOBALE 70%**  
Un très bon Cassé-Briques mais mal réalisé.

# STARQUAKE

BUBBLE BUS emv. 200F 1 joueur

Système : ST

**A**ventures mission dangereuse ! Une planète proche va exploser et destabiliser l'univers si on ne peut pas immédiatement réparer son centre.

Tous les héros capables de cet exploit se sont défilés, il ne reste plus que B. L. O. B. (Bio Logically Operated Being) qui est assez inconscient pour accepter cette mission avec enthousiasme.

Après un avertissement en douceur, BLOB part explorer l'intérieur de l'astéroïde pour y chercher les éléments nécessaires à la réparation. Le manège des trévers des cavernes est vraiment très long, heureusement que des téléporteurs, abandonnés par une ancienne civilisation, fonctionnent encore. Chacun de ces appareils possède un nom de code; alors, quand vous les reconnaîtrez tous, vous pourrez aller d'un bout à l'autre de la planète très rapidement.

Un autre mode de transport intéressant est la petite voiture, qui permet d'aller aux endroits les moins accessibles.

Quand BLOB est à terre, il peut également se hisser sur certaines plateformes en gonflant ses chaussures (il suffit pour cela de tirer le joystick par saccades répétées).

En haut de l'écran, trois barres indiquent : la santé (ou degré d'exposition aux ennemis), l'énergie ultime pour gonfler ses chaussures, l'état du projectile laser. Toutes ces énergies sont rechargeables au cours du jeu.

Le rectangle, en haut à droite, est l'incrément des objets ramassés.

Quand vous rencontrez une pyramide, si vous avez trouvé son code, elle vous échange une pièce de votre inventaire contre une autre servant à réparer le cœur de la planète. Bon voyage BLOB, et quand tu te sentiras con, pense que certains murs recèlent des passages secrets... et que les clés ne ressemblent pas à ce qu'elles sont.



C'est un simple petit jeu de graphisme, certes. Il y a quelques suites de mortelles qui vous affaiblissent dans toutes sortes de labyrinthes. J'ai bien aimé le façon qu'a Blob de se déplacer en hauteur en gonflant ses plateformes. La musique est agréable et le héros sympathique. Le jeu est assez étrange quand vous êtes sur un « gros-puiss ». Ça ne doit pas être drôle de jouer ce jeu.



Starquake est l'adaptation géniale d'un jeu qui avait eu un grand succès (notamment en Grande Bretagne) il y a 2 ans sur Commodore 64. Je lui souhaite la même réussite, aujourd'hui, sur ST, car il la mérite. Personnellement, je ne lui trouve que du bon : son graphisme, intérêt, mouvement, légèreté (il s'étend sur des centaines de pages de jeu). Les meilleurs scores sont sauvegardés. Bref, il a vraiment tout pour plaire.



## PRESENTATION 40%

Nature assez subtile.

## GRAPHISME 30%

Sans être du grand art, c'est coloré et assez varié.

## LABYRINTHE 10%

Bonne, les différents moyens de déplacements de BLOB sont assez originaux.

## SON 20%

Petite musique d'intro et bruitages efficaces.

## INTERET 20%

Pensé avec, varié, plein d'astuces et d'une bonne longueur.

## NOTE GLOBALE 50%

Un très bon rapport que légitime pour cette aventure-arcade de haut niveau.

# Nouvelles versions

Dans cette rubrique, nous vous présentons des programmes:

- qui ont déjà fait l'objet d'un test, et viennent d'être adaptés sur une nouvelle machine,

- ou qui sont réédités sur une même machine, après avoir été améliorés par rapport à leur première sortie.

Devant l'avalanche de programmes adaptés pour Amiga, nous avons dû simplifier nos commentaires, mais pour chaque logiciel, nous vous indiquons à quel numéro de GEN 4 vous pouvez vous reporter pour trouver le test complet du jeu.

## NOUVELLES ADAPTATIONS SUR AMIGA

### 1. INTERNAUT, ORIGIN

#### DATASOFT

Voir GEN 4 n°1

**A**lternate Reality fait partie des grands jeux de rôle. Le personnage que vous incarnez est seul, perdu dans une ville qu'il doit explorer. Si les commandes du jeu sont assez simples, progresser dans l'aventure l'est beaucoup moins.

Note : 62%

### ANNALES DE ROME

#### PSS

Voir GEN 4 n°3

**A**nnales de Rome est un wargame basé sur la grandeur et la décadence de l'empire romain. Il est assez complexe à jouer et vraiment très fast.

Note : 15%

### PRINCE OF

#### INFOGRAMES

Voir GEN 4 n°3

**B**reuc est une simulation d'algorithme très complexe. L'idée est simple, et même si le programme n'est pas formidable, il reste quand même très agréable à jouer.

Note : 72%

### BLACK LAMP

#### FIREBIRD

Voir GEN 4 n°3

**B**lack Lamp est un jeu d'aventure-arcade où vous devez rechercher 9 lampes magiques. L'action se déroule dans des décors très variés. Le personnage est un peu agaçant à contrôler, mais les décors sont vraiment superbes.

Note : 65%

### BOBO

#### INFOGRAMES

Voir GEN 4 n°4

**B**obo est un sympathique bégaiement, qui ne permet qu'à l'écouter. Le programme est composé de 8 petits jeux assez amusants, avec une vue dégagée, intelligente des scores, par épreuve et globale.

Note : 75%

### BUBBLE GUN WEST

#### ERE INFORMATIQUE

Voir GEN 4 n°2

**U**n petit fantôme vient hanter votre Amiga, il souffle sur une bulle, et vous devez le diriger dans une maison sans qu'il olive sa bulle. Bubble Gun est un jeu de précision bien raison.

Note : 80%

### CARRIER COMMAND

#### RAINBIRD

Voir GEN 4 n°4

**C**arrier Command est une simulation économique et militaire, au scénario complexe, mais aux commandes simples. Il est reconnu comme le meilleur jeu de genre actuellement réalisé.

Note : 96%

### CRASH TARRÉT

#### ERE INFORMATIQUE

Voir GEN 4 n°3

**V**erité l'un des plus beaux jeux d'aventure français adapté sur Amiga. L'action se déroule vers les années 30, et vous fait voyager dans le monde entier. L'aventure n'est pas trop difficile et plaît à tous.

Note : 85%

### EYE

#### PRISM LEISURE

Voir GEN 4 n°3

**E**ye est l'adaptation d'un jeu de stratégie en carton, qui passe pour être très complexe. Il est un peu plus fin que celui réalisé sur ST, mais cela n'a pas d'importance pour ce type de programme.

Note : 80%

### FIRE BLASTER PROTECTOR WAR ZONE

#### PARADOX

Voir GEN 4 n°1

**C**es trois jeux de tir signés Paradox, font partie des premiers logiciels sortis sur ST. Autant vous dire que l'on fait maintenant nettement mieux sur Amiga et sur ST, et l'adaptation de ces jeux, même si elle est identique, est une bêtise. Ne vous y laissez pas prendre.

Note : 35% - 25% - 36%

### JEUX DE BUREAU

#### ELITE

Voir GEN 4 n°4

**I**an Wormon est un remake du « Commando » des années d'arcade. Bien sûr, il n'est pas aussi beau (tout pas rêver !), mais il est quand même bien amusant à jouer, et l'animation est plus fluide que sur ST.

Note : 78%

### IMPOSSIBLE MISSION II

#### EPYX

Voir GEN 4 n°4

**I**mpossible mission II est un jeu d'action et de recherche, qui se déroule dans un complexe de salles reliées entre elles par des passages et des ascenseurs. La version que nous avons testée vient de sortir aux U.S.A., et nous l'espérons pour bientôt en France.

Note : 85%

### MANHATTAN DEALERS

#### LORICIEL

Voir GEN 4 n°3

**M**anhattan Dealers, est un jeu de blagues où vous devez affronter des dealers, leur prendre de la drogue et la brûler. L'animation est assez réussie que sur ST, ce qui rend le jeu plus intéressant, bien que les combats aient un peu simplifiés.

Note : 58%

### LE MANOIR DE MORTE-VIEUX

#### LANKHOR

Voir GEN 4 n°1

**L**e Manoir de Morteville est une enquête policière, où toutes les actions se font au moyen de menus déroulants. Il y a peu de modifications par rapport à la version ST, et ce n'est la forme de présentation et quelques points de scénario.

Note : 87%

## ARWIL

COKTEL VISION  
Voir GEN 4 n°3

Mixte, aventure, ré-éducation. Mewto vous entraîne en Martini, juste après l'abolition de l'ochloque, à la recherche d'un fondé. L'ongle est démontant, instructif, et redynamisant facile.

Note : 85%

## RETURN TO GENESIS

FIREBIRD  
Voir GEN 4 n°4

Return to Genesis est un superbe jeu de tir horizontal. Cette version est un peu plus facile à jouer que sur ST, et cela rend le programme plus intéressant.

Note : 87%

## PICKFORD

MELBOURNE  
Voir GEN 4 n°3

Dans Pickford, vous découvrez de nombreux trésors en canaux, médailles, coins bons. Cette version, tirée du jeu d'arcade est mieux connue que sur ST, bien que le graphique soit un peu petit.

Note : 82%

## SCREAMING WINGS

RED RATS SOFT.  
Voir GEN 4 n°3

Screaming Wings est un jeu de tir vertical, il a surtout pour lui un prix intéressant, mais il n'est pas d'une originalité des plus poussées.

Note : 55%

## THE SENTINEL

FIREBIRD  
Voir GEN 4 n°2

The Sentinel est un jeu de stratégie absolument

génial, où vous devez grimper, sauter, vous faire repérer, jusqu'à une sentinelle, et puis dire sa place. Des milliers de tableaux, une ambiance anglo-saxonne à souhait, c'est vraiment un jeu fantastique !

Note : 97%

## SPACE RACER

LORIGIEL  
Voir GEN 4 n°4

Space Racer est une course sur un espace spatial, les décors sont toujours très superbes, et l'animation parfaitement réaliste.

Note : 80%

## SUB BATTLE SIMULATOR

EPYX  
Voir GEN 4 n°1

Sub Battle Simulator est une simulation de sous-marin. Il a la richesse de Gato, la facilité d'emploi de Silent Service, et son graphique est correct.

Note : 95%

## TANGLEWOOD

MICRODEAL  
Voir GEN 4 n°3

Tanglewood est un jeu d'aventure (induit en français), où vous devez pénétrer des mondes miniers sur une planète très boulogne. Le jeu est superbe, le son original et les paysages variés. Mais attention il est assez difficile à finir.

Note : 95%

**Le concours de la couverture de GEN 4 n'est pas terminé. Vous pouvez continuer à envoyer vos oeuvres (voir GEN 4 No 4, page 19)**

## NOUVELLES ADAPTATIONS SUR ST

## GREAT GIAMA SISTERS

RAINBOW ARTS  
Voir GEN 4 n°4

Great Giama Sisters est un jeu d'aventure arcade, où vous êtes représentés par une petite bonne femme qui recherche des diamants dans des parcours pleins d'énormes, de pièges et de passages secrets. Il est copié sur « Mano Bros » qui est un jeu les plus vendus dans le monde. C'est une référence !

Note : 90%

## INDOOR SPORTS

DATABYTE  
Voir GEN 4 n°3

Indoor Sports regroupe 4 jeux : d'initiation, le ping-pong, les fléchetés, le palet et le bowling. Le graphique est un peu moins soigné que sur Amiga, mais les jeux restent assez intéressants.

Note : 85%

## ST

SUBLOGIC  
Voir GEN 4 n°4

Il est un superbe simulateur de vol, qui vient enfin séduire Flight Simulator II, il est beaucoup plus coloré et réaliste. Les scènes de PS II lui sont comparables, et l'on peut y jouer à plusieurs en réseau. La version ST est nettement mieux, surtout celle d'Amiga, mais restez quand même pas mal.

Note : 85%

## SOUNDWINGS

MASTERTRONIC  
Voir GEN 4 n°4

Side Winder, un des meilleurs jeux de tir vertical que nous ayons eu l'occasion de tester jusqu'à présent, sort également sur ST. Le scrolling est un peu accablé, ce qui rend le jeu un peu plus difficile, mais ça reste quand même un beau programme bien coloré. Le média du genre.

Note : 82%

# LA JUNGLE DE L'EXPLORATEUR BRANQUE

Elaborer une liste, en fonction du grand nombre de tests que nous devons effectuer dans ce numéro, le rubrique n'est pas énorme. Cependant, dès le prochain Générat 4, elle trouvera une telle honorable et sera accompagnée d'une rubrique « Trucs & Astuces » qui vous donnera des infos inédites, etc.

## AVENFOU

Tout a changé sur le serveur 3615 SM 1ST, et si vous n'y avez pas été depuis un moment, je vous conseille de vous jeter sur votre Minel, car vous y trouverez de nombreuses choses à votre goût. Ainsi, en plus d'un nouveau système pour me joindre (ou tout le monde peut profiter de ma réponse), de nombreuses solutions sont sur le serveur, telles que Drogue, Mielser et bien d'autres encore. Enfin, la rubrique Astuces comporte maintenant de très nombreuses astuces pour des vies inédites pour presque tous les jeux !

## Y'A UN PROBLEME ?

N'oubliez pas que cette rubrique est la vôtre, et que vous pouvez poser vos questions en envoyant une lettre à l'adresse qui suit. Seules les meilleures questions sont sélectionnées, et celles qui reviennent le plus souvent. Si vous désirez une réponse plus rapide, inutile d'envoyer une enveloppe timbrée, il suffit de me joindre par Minel.

Béatrice Labordard  
Génération 4  
Pressepage  
212 rue du Faubourg Saint-Martin  
75013 Paris

Dites-moi, vous pouvez aussi envoyer des solutions :

Mr Laurent Dupuis - Dans le monde de Proxima, je n'arrive pas à voir dans le cabane à outils. Que faut-il faire ?

Il faut tout d'abord avoir les 100 mètres, et faire GRATTER ALLU NETTES ou PLOTTER ALLU NETTES. Pendant que j'y suis, vous pouvez aussi FOUILLE LE NUIR, à droite de la grille, vous y trouverez une Gousse d'Ail.

Mr Arthur Destanès - Dans Space Quest II, je n'arrive pas à passer les marais.  
Mr Gérard Talle - Dans Space Quest II, il y a dans les marais un trou, mais je n'arrive pas à y aller.

Il est vrai qu'il s'agit d'un passage difficile de ce jeu. Il faut déjà avoir défilé la plante omnivore, et avoir pris les bases (fruits rouges). Une fois devant les marais, il faut faire RUBRIERIES ON BOOF pour pouvoir passer la montagne. Enfin, une fois là où il y a un trou au milieu du marais, il faut faire HOLD BREATH pour plonger et pouvoir aller chercher la gemme qui vous servira de nombreuses fois. Voilà.

## PREMIERS PAS

Voici quelques astuces pour les premiers jeux en Date.

BERMUDA PRODUCTIONS : une fois que vous aurez eu les éléments des restes de votre avion, allez au nord ouest, et, lorsque vous arriverez à une mine, remonter la. Une fois à sa source, allez vers l'ouest et vous trouverez un village indigène. Vous y découvrirez une aide Delta qui portait de surveiller la région.

CORRUPTION : prenez les documents qui traînent dans votre bureau, car c'est un peu la cause d'eux que vous n'avez le prison assez rapidement. Allez dans le bureau de votre associé avec la clé qui se trouve dans le bureau de sa secrétaire, et prenez la cassette Audio qui s'y trouve. Vous en apprendrez de bien belles !

EXPLORA : pour ceux qui n'arrivent pas à descendre les escaliers sans se rompre le cou, il faut, une fois dans l'escalier,

attacher le brquet, monter à l'étage, prendre les bougies sur le haut de l'armoire, les allumer, descendre le brquet.

INDIAN MISSION : au tout début, attention de ne pas vous faire prendre votre argent par le premier indien, vous ne pourriez plus aller bien loin.

MINOR DE FROZANDA : au cas où vous ne l'aurez pas vu, il est possible de prendre les amis qui peuplent le monde.

PANDORA : écoutez bien ce que vous disent les personnes, pas, vous comprendrez facilement les objets que vous devez leur donner. Ainsi, celui qui demande une bonne lecture doit recevoir la Bible. Logique, non ?

Donc voilà toujours le début : Carter Vase, Prendre Amulettes, Prendre Parchemin N. N. Overt, Tirer, Prendre Goutteau S. O. Lire, Prendre, Prendre, Overt, Coffre, Prendre Boule, Prendre Lasser, Prendre, E. E. S.

## SOLUCES ET PLANS

Pour ce qui est de la solution de ce numéro, il s'agit de celle de Déjà Vu sur SF et Arpa.

Généralités : on peut être appelé plusieurs fois dans le jeu à rencontrer des personnages hostiles. Voici comment réagir :

- Homme au pistolet : on peut quatre fois le frapper dans le jeu. Le conquérant, lui, donnera le billet de 20 dollars.
  - Homme à la bouche tendue : figez-le.
  - Crocodile (dans les égouts) : effrayez le pistolet.
  - Fille à la robe rouge : la frapper rapidement !
  - Homme aux mains brisées : si vous le voyez, c'est trop tard, il vous volera.
- Après avoir utilisé un taxi, ne pas oublier de le payer !

Déroulement du jeu :

Pour l'ouverture de ses nouveaux magasins de

PARIS  
BORDEAUX  
LYON  
TOULOUSE

MICRO VIDEO

recherche

responsables magasin  
vendeurs (euses)  
techniciens

temps plein ou temps partiel  
Disponibilité immédiate

Votre C.V. devra comporter outre les renseignements habituels, l'état de vos connaissances en informatique : logiciels, matériel, maintenance.

CV à adresser à :  
MICRO VIDEO / Service du personnel  
8, rue de Valenciennes 75010 PARIS



Prendre le portefeuille et le pistolet. Ouvrir l'imperméable. Aller aux toilettes dames. Examiner la bouche d'oreille, sur le lavabo. Aller au bar, puis monter au premier étage. Dans le hallway, examiner le tableau vous vous appelez Ace ! Ouvrir le bureau et lire le document (noter l'adresse du docteur Brody 334 West Sherman). Ouvrir la porte de gauche avec la clé marteau qui contient le portefeuille et le franchir. Pousser le meuble et prendre la clé de la voiture. Ouvrir le bureau et prendre la clé grise et le crayon qui s'y trouvent. Sortir par la fenêtre. Monter au deuxième étage. Prendre la seringue cachée dans le poubelle. Actionner l'interrupteur de l'ascenseur, y pénétrer et descendre de deux étages. Sortir de l'ascenseur, et jouer à la machine à sous de droite (= Opérateur Money De Jackson) jusqu'à ce que vous soyez en Jackpot. Prendre l'argent gagné. Actionner la roue à droite et sortir de la salle par le passage mené dévoilé. Continuer sur la droite. Une fois au bar, ouvrir la porte d'entrée grâce à la petite clé grise, et sortir. Ouvrir la porte de la voiture avec la clé trouvée sur le cadavre. Entrer dans la voiture. Ouvrir la boîte à parts et prendre son contenu. Les papiers de la voiture vous donnent une seconde adresse : 1212 West End St. Sortir de la voiture.

Aller à gauche. Acheter un journal (prendre le journal et donner 25 cents au vendeur. Ce de meurtre vous apprend que la police est à vos trousses). Aller encore à gauche. Vous pouvez entrer dans l'annuaire si cette dernière ne couvre et acheter des marteaux ou un nouveau revolver. Aller encore une fois à gauche et entrer dans le taxi (lui donner l'adresse 1212 West End St. Une fois arrivé, déposer 75 cents (6 pièces) dans la boîte prévue à cet usage. Remonter dans l'annuaire. Actionner l'ascenseur à l'aide de la carte qui était dans le portefeuille, et monter à l'appartement. Prendre la photographie qui est sur la cheminée. On obtient une troisième adresse : 525 B Kedzie. Retourner au taxi, et se rendre au 525 B Kedzie. Ouvrir la porte en tirant un coup de feu dedans. Entrer dans la maison. Examiner la seconde bouche d'oreille, et noter la combinaison du coffre (83 24 36) écrite sur le bout de papier. Ouvrir la table, et prendre la clé blanche et du ciment. Sortir pour reprendre le taxi, et aller au 334 West Sherman. Aller à la porte du docteur Brody (à droite en entrant), et jouer avec la clé blanche. Entrer. Tirer dans le meuble pour l'ouvrir, ce qui donne accès à des renseignements sur les médicaments. Se faire une piqûre de drogue



riple pour se soigner et retrouver la mémoire (pour cela : Opérateur Brodovitch ou synonyme Opérateur synonyme ou self). Prendre ensuite les trois flacons de Sodium Penthanol (unum de vérité). Se rendre maintenant au bureau du premier étage, et tuer l'individu à l'entrée la porte avec le revolver. Ouvrir la porte avec la clé blanche et entrer. Prendre les médicaments qui se trouvent dans le bureau. Lire les fiches qui se trouvent dans le meuble à l'entrée plein. Prendre et brûler la fiche marquée Ace avec le briquet contenu dans le portefeuille. Sortir et prendre le taxi pour Peoria Street (Remarque : la mémoire vous revient, certains documents ou photos vous donneront de nouveaux renseignements H. Aller au bar de Joe et en ouvrir le coffre-fort (prendre la pièce ou il y avait un mot à l'aide de la combinaison (33-24-36). Prendre la clé avec une lettre (celle ouverte) le coffre de la voiture et examiner les documents. Aller à la voiture. Ouvrir le balet et ouvrir le coffre. Prendre le balet de la femme et la base parler en lui administrant une dose de Sodium Penthanol et aide de la seringue. Elle révèle alors une nouvelle adresse : 628 Auburn Road. Aller au taxi et se rendre au 628 Auburn Road. Ouvrir la boîte au lettres, et prendre surtout la lettre qu'elle contient. Utiliser le meuble de la porte d'entrée pour se la faire ouvrir. Prendre le serviteur, puis monter à l'étage. Aller dans la chambre du lord. Faire parler l'homme à l'aide du penthanol et prendre la lettre que se cache la table de nuit. Se rendre maintenant dans l'autre chambre, et faire parler la femme de la même manière. Ouvrir la table de nuit, prendre le bloc notes et en noter la surface à l'aide du crayon que l'on possède, puis lire le résultat de cette action. Sortir et reprendre le taxi pour retourner à Peoria Street. Se diriger alors vers le voiture. Descendre maintenant le plus profondément possible (un ligne droite) dans les égouts jusqu'à atteindre une mare d'insémination. Y déposer le revolver qui est alors disparu. Remonter au surface, et se rendre au commissariat, où vous serez enfin blanchi, grâce aux documents que vous possédez.

## SUPER GENIAL TRANSFERT D'IMAGES AMIGA

### Vos images préférées sur disquettes Amiga

Nous vous proposons le transfert de toutes les images que vous souhaitez voir sur l'écran de votre AMIGA. Vous pouvez nous envoyer des images négatives, diapositives, tirages photo couleur ou noir et blanc, imprimés, etc. Ces images doivent être de qualité parfaite et, de préférence, de format horizontal. Le format vertical oblige à un recadrage horizontal ou à un résultat décevant en cadrage total (petite image moins définie).

Nous vous renvoyons ces images au format IFF dans le mode, la résolution et la palette de votre choix. Le prix : la première image coûte 50 francs, les suivantes 30 francs, disquette et port compris. Vous pouvez également les retravailler si vous possédez le logiciel graphique correspondant ou même les intégrer à un logiciel, si vous êtes programmeur.

### BON DE COMMANDE AMIGA:

NOM : CHET . . . . . Prénom : David . . . . .

ADRESSE . . . . . TEL : 66 61 . . . . .

. . . . .

Je commande . . . . . image(s) :

mode PAL ☐ NTSC ☐

couleurs : 16 32 4096

basse résolution ☐ ☐ ☐

moyenne résolution ☐ ☐ ☐

(interlacé)

haute résolution ☐

Je souhaite le recadrage horizontal ☐

Je ne le souhaite pas ☐

Je joins un chèque de . . . . . francs

correspondant à la somme de 50 francs (1ère

image) + . . . . . x 30 Frs (images suivantes)

l'ordre de PRESSIMAGE. J'envoie ce bon de commande et le chèque à :

La BOITE à IMAGES de  
PRESSIMAGE 210 rue du  
Fg St-Martin 75010 PARIS



# THE THREE STOOGES

CINEMAWARE env. 300F 1 joueur  
Système : Amiga

Mais est un pleurnichard, et dans 30 jours elle n'a pas ramassé l'hypothèque de son asphalte. Mr Flaccus, l'ogre du banquier, lers fermer son débâche-péché. Moi, Larry et Curly (les 3 Stooges) d'engageant à trouver les 5000 nécessaires, et même plus s'ils le peuvent, pour régler l'opération et... épouser les trois charmantes filles de Mr. Comment trouver de l'argent ? Nos trois compères débattaient dans Stogoville, à chaque carrefour. 6 cases s'affichaient, représentant les endroits de la rue où l'on peut se rendre. Le man de Mac passe rapidement d'une case à l'autre, à vous de la stopper



au bon moment. Chaque chose correspond à un jour. Les symboles dessinés dans les cases peuvent rapporter ou soustraire des dollars. La bagarre : Moi doit enlever une correction à ses acolytes s'il réussit, il pourra choisir plus facilement les prochaines épreuves.

Les croûtes : Curly doit pêcher des croûtes dans sa soupe à l'aide d'une cuillère. Le restaurant : les 3 Stooges doivent balancer des tartes à la figure des convives, et se baigner pour éviter d'en recevoir. L'hôpital : Moi, Larry et Curly doivent accompagner un

malade au bloc opératoire le plus vite possible, sans bousculer les patients et en ramassant les objets perdus par l'infirmière. La base : Larry doit acheter un violon pour rendre Curly fou furieux et capable de battre le champion. C'est une véritable course d'obstacles, et il faut remonter le violon avant la fin des 6 rounds. Le piège à souris : Moi se croise un diptère, si bon de 4 doigts écartés, il ne pourra plus travailler. Le tirail : questions sur le scénario des Stooges.



Super ! Génial ! Et bourra d'humour. J'attends le prochain Cinemaware avec une certaine appréhension, mais je n'ai pas été déçu. Le graphisme est superbe, la musique est superbe, le jeu est superbe. C'est un peu cher, mais quand on aime on ne compte pas... (Il paraît que le prochain Cinemaware sera encore plus beau.) Courez l'acheter dès que vous le pouvez, car à mon avis il est indispensable dans une bonne bibliothèque.



Voilà un logiciel qui rend un splendide hommage aux trois comiques que furent les Stooges. L'animation des personnages est aussi réussie que dans un dessin animé, et les graphismes sont superbes. Les personnages sont bien campés et pleins d'humour. Le jeu même est super original et les séquences d'arcade bien sympas. Le seul reproche que je pourrais faire, c'est le trop grande fréquence des accès disques (dur quand on ne possède qu'un lecteur !), mais vu la richesse du programme, cela devait être inévitable. Alors, à ceux qui n'ont qu'un lecteur, je déconseillerais quand même ce programme.

Le dollar de l'argent vite gagné.  
L'athlète banquier il préleve une taxe ou réduit le temps imparti pour réussir.  
Le point d'infirmerie du bon ou du mauvais.

- PREMIERE PARTIE 90%**  
Superbe, l'histoire est un chef d'œuvre. Doc en français, très complète.
- GRAPHISME 90%**  
Superbe, mais quelques séquences digitalisées très de l'époque.
- MUSIQUE 90%**  
Les personnages se déplacent sans aucun saccade.
- JOUEUR 90%**  
Les musiques sont originales et intégrées parfaitement au jeu. Les parties digitalisées sont.
- INTERET 85%**  
Original et varié, mais les trop nombreuses scènes de jeu sont pénibles.
- NOTE GLOBALE 84%**  
Une pièce de collection, c'est vraiment la classe !

# MONDE DE L'AVENTURE

Voici la nomenclature du système de notation s'appliquant à la partie aventure. Les notes sont exprimées en pourcentages :

**PRESENTATION** : Il s'agit de la qualité de la boîte du logiciel, du manuel et également de la présentation à l'écran.

**SCENARIO** : Ici, seule l'originalité du scénario est jugée, en fonction de ce qui s'est déjà fait dans le même style.

**COMMANDE** : Ce terme n'est certes pas très précis, car il doit s'appliquer à différents styles de jeux : pour un jeu d'aventure normal, il s'agit de l'analyseur syntaxique alors que pour un jeu de rôle ou de stratégie, il s'agit réellement du maniement.

**GRAPHISME** : Cela regroupe le graphisme et l'animation, qui est tout de même encore trop rare sur les jeux de ce type.

**INTERET** : Certainement la note la plus significative, puisque c'est celle-ci qui vous dit si vous en aurez pour votre argent. Elle tient compte de toutes les autres notes, sans pour autant être une moyenne.

**DIFFICULTE** : En face de chaque niveau de joueur (débutant, confirmé et expert) est indiqué ce que le logiciel peut vous apporter, et s'il est fait pour vous ou non. A vous de bien savoir dans quelle catégorie vous vous classez, et n'oubliez pas que quand on dit expert, ça veut vraiment dire que vous êtes un surdoué de ce style de jeu.

ARMAGEDDON MAN

BERMUDA PROJECT

CORRUPTION

EXPLORA

INDIAN MISSION

INTERCEPTOR

JEANNE D'ARC

KNIGHTMARE

LEGEND OF THE SWORD

LORDS OF CONQUEST

MANOIR DE FROZARDA

PANDORA

QIN

WARGAME CONSTRUCTION SET

20000 LIEUES SOUS LES MERS

Je, soussigné, ....., sain de corps et d'esprit, en toute conscience, et sous l'effet d'aucune menace ou pression particulière, mesurant en tous points les conséquences qui pourraient résulter de mon acte, déclare, humblement mais fermement, gentiment mais résolument, déclare, or donc, par la présente, en ce jour béni de l'an de grâce mil-neuf cent quatre vingt huit, vouloir m'approprier, n'en déplaise à Pierre-Joseph PROUDHON, pour moi tout seul, moi moi-même en personne et nul autre que moi, si je mens, je vais en enfer, la collection complète de Génération 4, ce pur joyau de la littérature du XX<sup>ème</sup> siècle, cette bible des jeux micro de pointe sans laquelle mon ordinateur et moi-même ne serions que d'infimes vermisseaux insignifiants et grâce à laquelle, maître du monde et de l'univers, je vais pouvoir enfin oser déclarer ma flamme à ma grande petite voisine. Hosanna, ALLELUIA! Longue vie à toi, puissant GEN 4. J'ose joindre à mon humble commande la modeste contribution de 35 frs pour le No 1 □, de 60 frs pour les Nos 1 et 2 □, de 85 frs pour les Nos 1, 2 et 3 □, et, c'est à peine croyable, 110 frs pour les quatre premiers numéros 1, 2, 3, et 4 □ qui joints au numéro 5, constituent carrément l'intégrale commentée et jugée des jeux ATARI ST et AMIGA. Je note avec satisfaction que le port est compris. J'ajoute à cette somme, le cas échéant, la somme de 200 frs pour les 10 numéros de l'abonnement □ auquel je n'ai pas encore souscrit et je m'endors, parfaitement serein et l'esprit tranquille, mon devoir accompli, en attendant mon colis à l'adresse suivante:

Rue ..... No .... Ville ..... Code .....

# Le monde de l'aventure

## PANDORA

FIREBIRD env. 250F 1 Joueur  
Système : ST



**N**on, ce programme n'a rien à voir avec le fipper du même nom ! Il s'agit d'un jeu d'aventure de science-fiction, dans lequel vous jouez le rôle d'un nouvel intrus. Le vaisseau Pandora, dernier vaisseau équipé d'un ordinateur de la septième génération était parti en quête de nouvelles formes de vie, avec à son bord du quoi faire vivre l'équipage pendant des siècles. Deux cents ans après, le vaisseau revient vers la Terre au lieu de poursuivre sa mission. Pourquoi ? Quelles raisons ? Ce sera à vous de le découvrir. En étant sur le vaisseau, vous découvrirez que la plupart des membres de l'équipage sont morts. Par contre, il semble que d'autres personnes soient à bord. En prenant et en utilisant les objets aux bons endroits, vous finirez par apprendre des renseignements importants sur le vaisseau. Mais il faudra aussi nous battre, dans ce jeu d'aventure qui se joue entièrement au joystick !



On peut dire que ce nouveau jeu de Firebird est vraiment complet. Il y a déjà un scénario intéressant et une intrigue prenante, mais aussi de l'aventure, avec comme dans chaque jeu de ce style, de nombreux objets à ramasser. La principale originalité vient du fait que l'on se déplace au joystick, dans un vaisseau aux couleurs superbes, le crocodile, qu'on se bat contre divers ennemis, toujours au joystick, et de manière assez réaliste. Original et bien réalisé, Pandora est un excellent programme du genre.



Firebird nous offre d'un très beau jeu d'aventure qui est doté d'un scénario tout à fait surprenant. Les graphismes sont jolis et surtout très colorés, les personnages rencontrés sont tous plus bizarres les uns que les autres, et le vaisseau de plus en plus mystérieux. Vous devrez mener une enquête grâce à un système de jeu facile d'utilisation et agréable (presque tout se joue au joystick), enquête qui vous amènera à échanger des objets avec les survivants et à trouver le reste de la solution grâce aux renseignements éparpillés partout dans le vaisseau. Vraiment très intéressant et surtout sympa à jouer.

**ST Mag numéro 23 est sorti 4 jours après Gen 4 numéro 5 et l'on ne me dit rien; saperlipopette !**

**Après un silence de 2 mois, il y a plus de 300 pages à se taper, c'est malin !**

### PRESENTATION 78%

Bonne et détaillée.

### SCENARIO 85%

Original mais bon.

### COMMANDE 88%

Simple et pratique.

### GRAPHISME 84%

Beau et très coloré.

### INTERET 85%

Passonnant du début à la fin.

### DIFFICULTÉ :

- débutant : à la rigueur
- confirmé : pour vous
- expert : un peu facile, mais intéressant.

# LEGEND OF THE SWORD

RAINBIRD env. 250F 1 Joueur

Système : ST



Il était un monde, il était une époque. Legend Of The Sword est le tout dernier jeu d'aventure de chez Rainbird. Dans un monde où tout allait bien, un sorcier méchant lance sur les terres une armée d'énormes têtes tout sur leur passage. Pour que le calme revienne dans la région, vous devez retrouver la légendaire épée d'Anir (merci Excaltur), ainsi que le bouclier qui l'accompagne. Une fois que vous les aurez, vous pourrez alors tenter d'arrêter les forces du mal. Legend Of The Sword se ressemble en rien aux autres jeux d'aventure de chez Rainbird. Les graphismes sont dans de toutes petites fenêtres, ainsi que le vocabulaire principal, le plan de la région où vous êtes doit se tracer au fur et à mesure, et encore d'autres choses permettant de se déplacer rapidement. Quant à l'intérêt, il est semblable à celui de Knight Orc ou Gnome Ranger.

Encore un jeu de type médiéval-fantastique à mi-chemin entre le jeu de rôle (pour le scénario) et le jeu d'aventure. Il se joue à la fois à la souris et au clavier, et s'avère être très maniable. Il faut noter ses graphismes très colorés et un système de fenêtre qui rend l'aventure très prenante. Une fenêtre représente le lieu où vous vous trouvez, une autre l'action que vous faites, une autre la carte qui se dévoile au fur et à mesure de vos déplacements. Le système de jeu est très pratique et assez complet. Il possède en outre de nombreuses options intéressantes. Très bien présenté, il est dommage que le scénario soit aussi banal car ce jeu aurait pu devenir un des meilleurs.



Legend Of The Sword est le type même de programme qui m'ennuie. En effet, l'idée de départ dans la conception du soft est excellente.

Les petites images, le plan qui se fait tout seul et en couleur, les verbes principaux que l'on peut cliquer, tout cela est très bien, mais quel intérêt quand on aborde le scénario, qui est vraiment l'un des plus classiques du genre. Un peu ça va, trop c'est trop.



## PRESENTATION 80%

Assez bonne, sans plus

## SCENARIO 60%

La banalité même

## COMMANDE 88%

Facile, et avec un système original.

## GRAPHISME 75%

C'est assez beau

## INTERET 83%

Intéressant, si vous supportez le scénario classique

## DIFFICULTE :

débutant - trop dur pour vous.

confirmé - c'est du jeu à export - voilà qui va vous plaire

## LORDS OF CONQUEST

ECA env. 250F 1 à 4 Joueurs  
Système : ST

Ce nouveau programme d'Electronic Arts est un jeu du même style que Colonial Conquest, mais à part qu'il ne se déroule que sur un seul continent, et que l'époque des combats est le moyen-âge. Dans un premier temps, vous et votre adversaire (qui peut être l'ordinateur) vous répartissez le territoire. Après cela, le jeu se découpe en plusieurs phases de jeu. La première vous permet de développer vos villes et vos armées. Ensuite, c'est la phase de production où vous percevez les richesses de vos terres. Si l'un des joueurs a une phase de contrainte, après quoi vient la phase de transport, et, enfin, la phase de conquête des territoires ennemis. 18 mondes différents, plus la possibilité de faire des mondes élaborés et enfin de nombreuses options viennent compléter le programme.



Le titre était prometteur et une fois de plus nous avons été fortement déçus par ce jeu de stratégie. Cartes de nom-

breuses options sont disponibles et grâce aux 10 mondes proposés, les stratégies à appliquer sont variées, mais les graphismes et les sons doivent sûrement venir d'un autre monde (retrograde), et il est surprenant pour ne pas dire honteux de présenter au public un soft de cette qualité. Tous les amateurs d'« Annales de Rome » trouveront ce logiciel formidable, mais ce seront les seuls, je le crains.



Pourquoi un tel programme sur le ST ? C'est la question que tout utilisateur censé de cette machine doit se poser. De deux choses l'une, soit la réalisation est bâclée, soit le programmeur l'a fait bien de se recycler. Les graphismes sont dignes d'un Atari XL, le son

semble avoir été transcrit d'un Apple II et l'interface du jeu est très décevante. En bref, ce logiciel est mauvais. À noter, tout de même, un point positif, il reste facile d'accès et d'utilisation, mais comme on l'utilise très peu...



## 20000 LIEUX LES MERS

COKTEL VISION env. 200F 1 à 4 Joueurs  
Système : Amiga / ST



Étant un fan de Jules Verne, j'ai bien aimé ce soft. L'histoire est aussi intéressante que le livre, avec en plus des petits jeux d'arcade sympas. Le graphisme est bien, sauf le saut principal qui est un peu trop surchargé en couleurs. Un conseil : évitez de trop questionner Nemo ou de fouiller dans ses affaires, car celui-ci peut ne plus vous aider par la suite. Évitez également d'ouvrir le fond de la mer / L'orgue de la bibliothèque vous permettra d'apprendre la musique, et peut être qu'avec un peu d'oreille, vous pourrez jouer l'air préféré de Nemo.



Après la BD, Coktel Vision adapte maintenant les romans de grands auteurs. Il commence avec Jules Verne et l'un de ses plus grands succès en espérant sans doute autant. Malheureusement, le logiciel s'avère beaucoup moins captivant que le livre, sans doute parce que la réalisation est moyenne. Ce programme qui à l'origine se veut haut de gamme reste trop modeste. Les pages graphiques, quoique colorées, ne sont pas à la hauteur du ST (beaucoup trop floues), les sons digitalisés se révèlent trop rares, et les scènes animées trop simplistes. Dans l'ensemble, ce jeu ne parlant pas à adulte malgré un très bon scénario.

### PRESENTATION 66%

Assez bien faite

### SCENARIO 59%

Du déjà vu, mais avec des originalités quand même

### COMMANDE 66%

Assez pratiques

### GRAPHISME 18%

Vraiment laid

### INTERET 50%

Un peu trop simple de gagner

### DIFFICULTE :

- débutant : un niveau pour tous
- confirmé : idem
- expert : idem

## UES SOUS

pour

**E** neore un produit Coktel Vision, cette fois-ci assez proche d'Ashtar et de Blueberry. L'adaptateur de romans de Jules Verne est décidément

à la mode : après Voyage Au Centre De La Terre et Le Tour Du Monde En 80 Jours, voici que l'un des romans les plus connus de cet écrivain est adapté en jeu. Le jeu en lui-même mêle des phases d'aventure (vous devez trouver le trésor que suit le Nautilus pour raconter votre voyage, une fois que vous vous en serez échappé) et arcade (portulais du sous-marin, chasses aux requins, attaque d'une pieuvre géante, etc.). Peu de pièces en fait dans ce jeu d'aventure où l'ambiance prime sur le jeu.



**PRÉSENTATION 66%**  
Belles et présentation moyennes.

**SCENARIO 84%**  
Marrant Jules !

**COMMANDE 74%**  
C'est presque la souris !

**GRAPHISME 66%**  
Assez beau.

**INTÉRÊT 72%**  
Pour l'ambiance qui règne.

**DIFFICULTÉ :**  
- débutant : assez dur pour vous.  
- confirmé : déjà mieux.  
- expert : vous, ça va.

## WARGAME CONSTR. SET

SSI env. 250F 1 ou 2 Joueurs  
Système : ST

**S**SI, les spécialistes du Wargame sur ordinateur nous proposent un programme permettant de réaliser les wargames de son choix. Ceci se fait de manière assez aisée, en plaçant sur une carte vue du dessus les éléments de terrain que vous voulez. L'armée qu'il y a est aussi faite de manière simple. Plusieurs scénarios sont livrés avec le jeu, et

permettent de juger de ce que l'on peut faire avec. La carte et les pièces sont en couleur, conformément à UNIS, et on peut aussi faire des unités aériennes, ce qui n'était pas possible dans ce dernier. Par contre, les scénarios ressemblent plus à des jeux-épingles qu'à de grands batailles.



Comme l'indique si finement son nom, ce bon wargame possède la caractéristique de permettre de faire soi-même des scénarios de batailles. On voit le champ de bataille du dessus et si les graphismes ne sont pas extraordinaires, ils sont cependant assez colorés et surtout divers. Tout peut se faire à la souris et la création d'un scénario se fait assez rapidement (après quelques essais délicats). L'intérêt réside dans le fait que tous les types de troupes sont représentés (de la fusée en passant par les mortiers et les balistes, ...), ce qui permet d'ennoblir une infinité de batailles. Atten-

tion, les joueurs confirmés risquent de le trouver incomplet.

**PRÉSENTATION 68%**

Un peu juste quand même.

**SCENARIO 62%**

La plupart sont très moyens.

**COMMANDE 72%**

Assez pratique, sauf pour la construction.

**GRAPHISME 71%**

Coloré mais pas vraiment beau.

**INTÉRÊT 69%**

Pas très intéressant.

**DIFFICULTÉ :**

- débutant : à la rigueur, si vous aimez les scénarios de ce type.  
- confirmé : Bel.  
- expert : Bel bel.

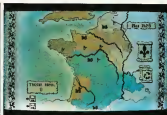


## JEANNE D'ARC

CHIP env. 300F 1 Joueur  
Système : Amiga / ST

**A**près « Voyage Au Centre de la Terre », la société Chip nous propose un nouveau programme. Cette fois-ci, il s'agit plutôt d'un jeu mêlant stratégie, diplomatie et tous-jours-oracle. Dans un premier temps, vous devez reprendre Orléans aux anglais avec l'aide de Jeanne d'Arc, puis, Reims où vous pourrez devenir roi. À partir de ce moment, libre à vous de faire ce que vous voulez. Vous pouvez agir diplomatiquement, pour tenter de s'allier avec quelqu'un, d'obtenir la libération d'un otage ou encore de négocier en pays ennemi la libération d'un prisonnier. Vous pouvez

aussi percevoir des impôts dans une région vous appartenant ou bien sur le pays, après l'être. Il est aussi possible de rendre justice, de constituer une armée, d'attaquer des villes, d'envoyer des émissaires pour obtenir certains accords, etc. Les jeux d'accades proposés sont originaux. Par exemple, vous devez, quand vous attaquez une ville, passer le pont-levis en combattant à l'épée les gardes (à la manière de Barbarian), puis monter en haut d'une tour en évitant les cailloux et l'huile bouillante que vous lancent les défenseurs.



« Toujours plus fort » semble être la devise de chez Chip. Cette

société (française) n'en finit pas de nous étonner. Après Voyage au Centre de la Terre, superbe au demeurant, voici qu'elle nous propose Jeanne d'Arc. Ce logiciel se rapproche, dans la réalisation, de Defender of the Crown avec une différence notable qui réside au niveau du son, digitalisé et des graphismes, allant dessiner et digitalisations. Le scénario est, quant à lui, conforme à l'Histoire de France. L'animation, presque partout présente est de bonne qualité et le caractère interactif du programme n'a pas été oublié. Le seul reproche que l'on peut avancer concerne la durée des appels d'écus et la répétition de ceux-ci (pourquoi ne pas faire une version 1 megal. Dans l'ensemble, il s'agit d'un des meilleurs jeux français, sinon le meilleur, jamais réalisés à ce jour.



Jeanne d'Arc est le logiciel qui m'a certainement le plus sur-

pris parmi tout ceux testés dans ce numéro. En effet, je peux affirmer que ce jeu est meilleur que Defender Of The Crown. Même si les graphismes sont moins beaux que dans ce dernier jeu (la digitalisation, c'est beau, mais retournée c'est encore mieux), le jeu en lui-même est beaucoup plus intéressant, puisque l'on y trouve une partie de politique et de diplomatie, que les guerres sont plus réalistes que dans Defender Of The Crown, et enfin, que le nombre d'options est beaucoup plus élevé. Une réussite totale, même si le son fait un peu défaut.

**Interactivité et son :**  
Superbe, seul pour les besoins du moment.

**Scénario :**  
Vraiment très bien, historique et pourtant plein de rebondissements.

**Contrôle :**  
À la souris et au joystick, simple à utiliser.

**Graphismes :**  
De la digitalisation pas mauvaise, mais devrait être retournée.

**Options :**  
Peu, à un point qu'on a du mal à s'en servir.

**Expérience :**  
- débutant : tout à fait le jeu est pour tout le monde  
- confirmé : idéal  
- expert : idéal



# SKRULL

... Plus aucune lumière, plus aucune chaleur, plus la moindre étincelle.  
Le monde de la lumière va s'éteindre à tout jamais... Seul, seul,  
SKRULL, l'inextinguible, l'éternel, les bras levés contre-nature de la  
ferme, celui de l'homme, celui, prouvé, libéré à nous, à la lumière.  
Mais le monde, pour  
les ténèbres n'est pas  
sans lumière.



**18 32**

**DIFFUSION**

distribué par 3/5 Rue de SOLFERINO 92100 BOULOGNE les Ténèbres  
Téléphone (1) 46 21 32 13

# Le monde de l'aventure

## BERMUDA PROJECT

MIRRORSOFT env. 200F 1 Joueur

Système : Amiga / ST

**E**l voici le tout dernier des logiciels de chez Mirrorsoft, société qui a déjà réalisé des jeux comme Dark Castle ou encore Spiritus 40. Cette fois-ci, il s'agit d'un jeu d'aventure. Chaque année, des monstres et des bêtes étranges apparaissent dans le fameux triangle des Bermudes, sans que personne ne puisse expliquer le pourquoi ou le comment de ces disparitions. Dans ce jeu, vous êtes engagé pour aller enquêter sur place. Haha, lors de votre vol au-dessus de la région, un incident oblige votre avion à tenter un atterrissage forcé. C'est le crash et vous êtes là, seul survivant.



En voyant la boîte et la présentation de Bermuda Project, je m'étais dit : « Voilà un jeu qui va être intéressant ». Quelle déception mes amis. Vous avez vu les graphismes ? Beurk. Et le système de jeu, hein ? Pas super ! Et la traduction en français ? Alors là il faudrait laisser faire les gens compétents ou tout du moins, ceux qui comprennent l'anglais. Bon je vais être sympa, je vais parler du scénario qui relève un peu le niveau. Bref, un jeu vraiment pas génial ou alors que je n'ai pas su apprécier. Demain s'il pleut je recommencerais, enfin, peut-être...

Vous vous retrouvez donc sur une île déserte, avec pour mission de rentrer chez vous, tout en découvrant le mystère du triangle des Bermudes. Indigènes, marabouts et autres situations seront au rendez-vous. Le jeu se joue à la souris, et votre personnage se déplace sur l'île qui s'affiche selon la direction que vous prenez. A tout moment, vous pouvez accomplir quelques actions simples : prendre, lâcher, utiliser, regarder, lancer ou décaler un objet. Le tout se fait par un système de menus déroulants assez simple, et le jeu est en français.



Au secours, je suis perdu dans un soft où je n'ai rien compris. Je suis tombé en plein désert, il fait chaud, le soleil tape, et je ne sais pas quoi faire, mis à part me promener de cactus en cailloux et de cailloux en cactus. Au point de vue couleurs, l'air me bien le jaune, mais là, ils abusent... Pour ce qui est du scénario, je ne sais plus pourquoi je suis tombé sur cette île ou si j'y ai rien, mis à part mon avion écrasé, une jeep dont je n'ai pas la clé, et une barrière que je n'arrive pas à passer. Et après ça, comment voulez-vous que je vous parle d'un tel soft.

### PRESENTATION 82%

Une belle boîte, une belle présentation. Le meilleur du jeu.

### SCENARIO 58%

Intéressant à lire, lassant à jouer.

### COMMANDE 52%

Simple, à la souris, mais pas nombreux.

### GRAPHISME 42%

On a vu mieux, beaucoup mieux.

### INTERET 26%

On s'en rend beaucoup dans ce jeu.

### DIFFICULTE :

- débutant : trop dur pour vous  
- confirmé : pas assez intéressant pour vous  
- expert : trop lassant pour vous.

## MANOIR

MBC env. 200F 1 Joueur

Système : ST

**V**oilà le premier programme de cette nouvelle société sur le marché du ST. Il s'agit d'un jeu d'aventure se déroulant de nos jours, en Transylvanie. On raporte à cette époque d'une descendance du Comte Dracula. Après la disparition de nombreuses jeunes filles et de la découverte de cadavres vides de leur sang, la population est inquiète. En



Pour un premier programme, ce n'est pas trop mal ce que nous

ont fait les gens de MBC. Certes, le scénario est loin d'être très original, mais il est tout de même assez intéressant et humoristique pour se laisser jouer facilement. La réalisation est assez bonne, avec un interpréteur moyen et des graphismes très colorés, d'un style nouveau, et qui rendent plus du moins bien selon les places. Le jeu est par contre, assez difficile, et est à déconseiller à tout ceux qui ne sont pas experts en jeux d'aventure. Enfin, si vous avez du mal à commander, jetez donc un coup d'œil à la rubrique de l'Explorateur Branqué.

plus de cela, votre fiancée vient de disparaître, et poussé par votre amour et votre terrible belligérence, vous jurez de vous attaquer au manoir du Comte Dracula et de retrouver votre fiancée. Ce jeu prend tous dispositifs, se joue au clavier et à la souris, est en français et est illustré par de nombreux graphismes. A noter la présence d'un concours permettant au premier découvreur la solution du jeu de partir 15 jours en Transylvanie.

## DE FROZARDA

## INDIAN MISSION

COKTEL VISION avr. 200F 1 Joueur  
Système : Amiga / ST



Dans ce jeu de chez Coktel Vision, qui n'est plus un jeu d'aventure normal comme Astérix et Blasberry mais un jeu du type de King Quest, vous jouez le rôle d'un homme qui a découvert que des dieux mégalithes étaient apparus pour mettre fin à l'humanité. Pour éviter cela, il va vous falloir affronter des dangers multiples, de nombreux personnages et utiliser toute votre intel-

ligence. A chaque tableau, vous devez utiliser les bons objets aux bons endroits ou sur les bonnes personnes. Ceci se fait facilement, le personnage se déplaçant à la souris et les commandes étant données au clavier. Le jeu comporte de nombreux tableaux, de difficultés croissantes, et la jeu vous emmène de Normandie en Inde.



Un titre mystérieux pour une aventure qui vous mène

dans un château de Transylvanie, pour une histoire peu orthodoxe et surtout pas très orthodoxe. Ce jeu d'aventure en français, possède un analyseur de syntaxe malheureusement incomplet et la description des lieux est vraiment sommaire. C'est dommage car la présentation générale du jeu est correcte, tout comme le sont les graphismes. Le scénario ne semble pas extraordinaire et les quelques scènes présentes sont malheureusement criantes.

**PRÉSENTATION 68%**

Classique, mais bonne.

**SCENARIO 65%**

Du dé à six

**COMMANDE 70%**

Assez bon interpréteur

**GRAPHISME 70%**

Original, fossilisé, parfois foudroyé

**INTÉRÊT 68%**

Intéressant, surtout parce qu'en français.

**DIFFICULTÉ :**

- débutant : non, trop dur  
- confirmé : à la rigueur  
- expert : tout à fait



Le scénario Coktel Vision semble être sur une pente descendante. Indian Mission est de loin le plus mauvais logiciel qu'elle propose. Il s'articule autour d'un personnage se déplaçant au moyen de la souris ou du clavier dans un décor 3D, à la manière des Sierra ou Live (King Quest & Cie). Malheureusement ce programme est décevant par ses graphismes affligeants, des sons défectueux de mauvaise qualité et d'une intrigue peu intéressante. Qui sait, ce soit posséder peut-être des chemises cachées, mais je n'ai vraiment pas envie de chercher. Chez Coktel on nous annonce, pour le produit

Don't enter, une note annonciatrice (difficile de le dire), Well and see.

**PRÉSENTATION 66%**

Boîte et présentation moyennes

**SCENARIO 58%**

Pas original, sans suite

**COMMANDE 53%**

Pas pratique à la souris, dur au clavier

**GRAPHISME 45%**

Coloré mais pas vraiment beau

**INTÉRÊT 48%**

Pas vraiment, ou alors pour les très jeunes.

**DIFFICULTÉ :**

- débutant : oui, et encore, si vous êtes jeune  
- confirmé : trop pénible  
- expert : vous rigolez, j'espère

## CORRUPTION

RAINBIRD env. 275F 1 Joueur  
Système : Amiga / ST

Ei voilà le nouveau jeu d'aventure de l'équipe Magnific Scoll, qui a déjà fait The Pawn, Guild Of Thieves et Jin\* ter. Comme fois ci, et c'est là la première originalité, le jeu se déroule de nos jours, dans l'univers des finances et de la Corruption (d'où le nom du jeu ?). Ensuite, le jeu n'est plus vraiment basé sur des actions à accomplir avec les bons objets (mais il en reste encore, comme dans tout bon jeu d'aventure), mais est plutôt centré autour des dialogues. L'interprète en lui-même est comme celui de Jin\* ter, soit très bon, et les prapheas sont toujours aussi travaillés. Dans Corruption, vous jouez le rôle d'un homme dont c'est le premier jour dans une société d'occident de finances, et dont cela marque bien d'être le dernier jour. Entre votre femme qui voudrait vous quitter, vos partenaires qui tentent soit de vous éliminer, soit de vous faire porter la chapeau pour un vol qu'ils ont commis et j'en passe, vous nez de sur prises en surprises, alors que les rebondissement se man quent pas. Livré avec une cassette qui d'ailleurs utile et un carnet d'adresse assez difficile à déchiffrer...



S.L.

Whaaaa. Ce jeu est tout bon ment gentil ! Le scénario est

aussi bon que ceux d'Info-com, meilleur même, mais en plus les graphismes sont beaux et la réalisation excellente. Le scénario ? C'est votre premier jour dans une société, mais vous allez vite découvrir qu'on vous a embauché pour vous faire accuser d'un vol commis par d'autres... Et votre femme qui décide de ce moment pour vous quitter, et qui part avec un inconnu. Décidément, Corruption vous réserve bien des surprises, mais aussi des difficultés, car étant surtout basé sur les dialogues, il faut être très bon en anglais. En tout cas, le jeu a tout pour vous rendre Fanatique. Bon, je pars avant qu'ils arrivent. Adieu.



2



S.L.

Décidément les scénarios des jeux d'aventure de Rainbird sont

d'une qualité inapprochable. Première originalité du jeu, il se passe de nos jours, ce qui change un peu des époques médiévales. Encore une fois il vous faudra faire preuve de beaucoup d'intelligence pour survivre et vous aurez besoin d'un vocabulaire très complet car comme dans « The Pawn » ou « Jin\* ter », l'anglais utilisé est souvent difficile. Les graphismes sont toujours aussi impressionnants de par leur finesse et l'analyseur syntaxique est lui aussi parfait (une grande partie du jeu se fait à travers les dialogues que vous menez).

### PRESENTATION 90%

Originalité avec un carnet et une cassette

### SCENARIO 94%

Genial, fantastique, ougnant

### COMMANDE 93%

Un très bon interprète. Presque tout est prévu !

### GRAPHISME 93%

Aussi beau que Guild Of Thieves

### INTERET 90%

Ce scénario, ça ose — c'est passionnant quoi !

### DIFFICULTÉ :

- débutant : non, vraiment pas pour vous
- confirmé : non plus
- expert : plus à votre niveau, si vous parlez très bien anglais





# Le monde de l'aventure

## INTERCEPTOR

ECA env. 300F 1 Joueur  
Système : Amiga

**E**noots un simulateur de vol, mais cette fois-ci aligné Electronic Arts. Le jeu se déroule dans la baie de Los Angeles, et vous allez devoir décoller d'un porte avion pour accomplir l'une des missions qui vous sera donnée. Elles sont nombreuses, et vont de l'intervention en force jusqu'à la récupération d'otages. L'avion que vous piloter est un F18, et autant vous dire que tout va aller très vite. Le jeu est accompagné d'un nombre important d'options, qui vont des très nombreuses vues que l'on peut obtenir de votre avion (encore plus que dans Jet ou Flight Simulator II) aux différentes vues des décors qui défilent à toute vitesse. Une fois votre mission finie, il faut revenir et atterrir sur le porte-avion, ce qui n'est pas vraiment la chose la plus drôle. Selon votre résultat, vous pouvez obtenir des récompenses et repartir pour une nouvelle mission.



Ouah, ça décoiffe sérieusement. Je sors d'une séance d'entraînement sur le simulateur de vol ultime : Interceptor.

Nous ne pouvons que sourire devant les Flight Simulator II et autres logiciels de ce genre, car vraiment celui-ci surpasse tous les autres et nettement. Les graphismes sont bons comparés à d'autres simulations, mais l'animation, elle, est tout à fait remarquable. La rapidité de l'animation est très bien servie par un maniement souple et immédiat de l'épave. De très nombreuses options vous amèneront à remplir des missions allant d'une attaque simple (enfin presque) à une récupération d'otages délicats. Un échec de qualité indéniable.



A chaque personne qui me trouve rivé devant mon

moniteur et qui me demande ce que je fais, je réponds : « J'intercepte ». En effet, ce logiciel est en tout point quasi-parfait. Jugez donc, le réalisme de FS II ? Dépassé ! Le côté et l'animation de Jet ? Démodées ! L'intérêt guerrier de F18 Strike Eagle ? Ridicules !

Ce programme réunit à lui seul chacun des points forts de ces simulations. Ajouté à cela une bande sonore très complète (1 mega est nécessaire pour en bénéficier totalement) et un graphisme des meilleurs, et vous penserez comme moi : « Interceptor ou une certaine idée de la perfection ».



**TU AS UN AMIGA? NON? SI?  
CA ALORS, CA TOMBE BIEN. IL Y A  
UNE RUBRIQUE 'AMIGA' SUR 3615  
SM1\*ST. TU TE CONNECTES ET TU  
TAPES 'AMIGA' PUIS TU APPUIES SUR  
LA TOUCHE <ENVOI>.  
C'EST PLAYER1 QUI S'EN OCCUPE.**

### PRESENTATION 89%

Superbe et détaillée

### GRAPHISME 80%

Assez beau et plein de détails

### ANIMATION 98%

Du jamais vu si !

### SON 98%

Impressionnant. On s'y croit !

### INTERET 96%

Passionnant, prenant

### NOTE GLOBALE 92%

Le meilleur simulateur du genre.

# KNIGHTMARE

ACTIVISION env. 200F 1 Joueur  
Système : ST

**B**asé sur une série télévisée anglaise, Knightmare est l'un des premiers jeux d'exploration signé Activision. Dans ce jeu, vous vous baladez dans un donjon, où vous devez faire face à diverses épreuves pour survivre et gagner. L'interprète synthétique est simple parce que vous choisissez en

fait vos mots parmi une liste, et qu'il n'y a donc jamais de mots inconnus pour lui. De temps en temps, deux personnages vous donnent des conseils. L'un d'eux est le Bien, l'autre le Mal. À vous de savoir faire la part des choses et d'écouter le bon. Le jeu se joue au joystick et au clavier.



**Bon, le titre est parfait car il s'agit réellement d'un cauchemar** (Nightmare en anglais), surtout pour le possesseur de ce logiciel. Ce jeu d'aventure animé est doté d'un scénario d'une banalité effrayante et d'une réalisation qui ne l'est pas moins. Les graphismes, les sons et le système de jeu sont simplistes et ce ne sont pas la boîte ou la présentation qui enflammeront mon jugement. Un jeu sans aucune prétention et d'est tant mieux parce que il n'y a vraiment pas de quoi.

## PRESENTATION 51%

Pas vraiment beau, et avec des manques

## SCENARIO 37%

Nul, facile et peu du tout original

## COMMANDE 53%

Simples, mais avec des limites

## GRAPHISME 30%

C'est laid Pouhlin !

## INTERET 21%

Non, on accroche vraiment pas

## DIFFICULTE :

- débutant : non, c'est trop dur
- confirmé : pour vous à la rigueur
- expert : trop simpliste

# ARMAGEDDON MAN

MARTECH env. 200F 1 Joueur  
Système : ST

**L**a jeu se déroule en 2030, alors qu'il n'existe plus que 16 superpuissances dans le monde. Vous jouez le rôle du Commandeur Suprême, dont le but est d'éliminer l'holocauste nucléaire. Pour cela, vous devez pousser les bonnes relations entre les divers pays, aider les relations de travail, obtenir une égalité économique et militaire et enfin, trouver et dissoudre les mouvements terroristes. Pour cela, vous disposez de nombreux moyens. Tout d'abord, vous êtes tenu au courant de tout ce qui se passe dans le monde grâce à des communiqués qui arrivent fréquen-

ment. Ensuite, vous disposez d'une force militaire que vous pouvez envoyer là où vous le désirez. Vous pouvez également espionner certains pays avec des satellites et établir un boomer anti-missile (type SDI) grâce à d'autres satellites. Vous pouvez également envoyer des lettres et des ordres aux pays pour approuver ou non leurs actions, les aider ou diminuer leur potentiel d'armement selon les statistiques que vous obtenez constamment. Enfin, vous pouvez capter les émissions radio de nombreux pays pour obtenir de précieux renseignements.



**Ce jeu de chez Martech est excellent, il est à la fois du même style que Balance Of Power tout en ayant de nombreuses différences, le principal étant de ne pas jouer un pays, donc d'avoir des intérêts différents. Difficile, original et bénéficient d'une bonne réalisation, ce jeu est vraiment très bon, surtout qu'il est accompagné d'une carte du monde sur laquelle il est possible de disposer des points auto-collants permettant de suivre les relations internationales.**

## PRESENTATION 97%

Belle boîte, superbe carte. Luxueux !

## SCENARIO 85%

Une idée originale et bien réalisée

## COMMANDE 89%

Simples, à la source

## GRAPHISME 85%

Assez beau, et surtout très clair

## INTERET 90%

Si vous aimez la diplomatie et la politique

## DIFFICULTE :

- débutant : un peu complexe pour vous
- confirmé : intéressant, si vous êtes prêt à vous y mettre à fond
- expert : pour vous



SuR Le sErVeUr 3615 SM1\*ST, cA  
BoUgE, iL y A dE L'aCtiOn, c'EsT cOoL.  
eT d'iEUnE eT tOuT eT tOuL...

# Le monde de l'aventure

## EXPLORA

INFOMEDIA s.a.s. 250F 1 Joueur  
Système : Amiga / ST



**P**remier jeu de la société Infomédia, Explora aborde un sujet bien connu des amateurs de jeux d'aventure : le

fondeurs de l'Histoire. Etant accusé de meurtre de votre père, vous ne disposez que de très peu de temps pour retrouver le valet et ainsi prouver votre innocence. Du château de votre père au futur, en passant par la préhistoire, l'Inde, l'Égypte et le Mexique, le route est longue et semée d'embûches. Le jeu se joue entière-



**A la question :**

« Les gens d'Infomédia sont-ils coupables d'avoir réalisé avec Explora l'un des meilleurs jeux d'aventure sur ST ? » je réponds OUI.

**A la question :** « Les graphismes d'Explora sont-ils aussi beaux que ceux des jeux comme The Pawn ? » je réponds OUI.

**A la question :** « Explora est-il abordable par tous ? » je réponds OUI.

**A la question :** « Explora doit-il être condamné à être acheté par tous les amateurs de jeux d'aventure, en français qui plus est, je réponds OUI.



**Généralment,** les jeux d'aventure me laissent perplexes car je

ne parle pas l'anglais ou alors parce que je ne trouve pas la bonne syntaxe. Dans Explora pas de problèmes : on dialogue par icônes interposées. Le graphisme est purement GENIAL, avec des animations sympathiques (de temps en temps). La nouvelle version avec sauvegarde est arrivée à temps, car ce n'était pas toujours drôle de recommencer depuis le début en cas d'échec et on ne dispose pas toujours de 3 heures devant soi.



voyage dans le temps. Dans Explora, votre père, l'inventeur de la machine à question a été assassiné par son valet, lequel a été enlevé dans les pro-

mené à la source, car il suffit de cliquer sur des icônes pour accomplir les actions que vous désirez, puis sur l'écran pour désigner l'endroit de votre action. Les graphismes présentent les lieux présentés trois diapositives, c'est pour dire la longueur de l'aventure, qui vous réserve bien des surprises. A noter également certaines animations pour des endroits spécifiques.



**Un jeu d'aventure** superbe et français ? Si c'est possible !

Avec Explora, tout est possible. Grâce à une machine à remonter le temps, vous devez, à travers six époques différentes, mener une enquête périlleuse, illustrée par des graphismes somptueux. Les actions se font à l'aide d'icônes grâce à la souris, ce qui ne réduit en rien la complexité des instructions à exécuter. La présentation générale du jeu est elle aussi parfaite, et entre originalité, un concours qui est la solution a été organisé par 16/32 diffusion. La nouvelle version avec sauvegarde efface le seul reproche que l'on pouvait faire à Explora.

### PRÉSENTATION 85%

Une belle jaquette, mais on a vu mieux côté boîte.

### SCENARIO 92%

Ce marche toujours, le coup du voyage dans le temps.

### COMMANDE 96%

Les icônes, c'est simple et complet.

### GRAPHISME 94%

Superbe... dans la lignée des dessins de The Pawn.

### INTERET 86%

Passionnant, quel que soit votre niveau.

### DIFFICULTÉ :

- débutant : pourquoi pas avec quelques problèmes tout de même.
- confirmé : sans trop de difficultés.
- expert : assez simple, pour la quasi-totalité des joueurs.



# QIN

ERE env. 250F 1 Joueur  
Système : ST

**A**près Crash Gamet, le nouveau jeu d'aventure de chez Ere Informatique est cette fois-ci oriental. Sous la dynastie Tang, vous allez devoir faire un long voyage pour résoudre l'énigme de Qin. Le jeu se présente comme tout bon jeu du type, avec une partie pour l'interprète, une pour les textes et enfin une pour tout ce qui est graphisme. Après avoir bien exploré votre lieu de départ,

vous devrez voyager à travers tout le pays pour entrer en contact avec différents personnages qui vous aideront dans votre quête. Attention, le nombre de jours imparti dans le résultat de vos actions, ainsi que votre agressivité qui ne que toujours d'être récompensée d'une mort rapide. À noter l'humour de l'interprète qui, lorsqu'il ne comprend pas votre ordre, vous répond par un dicton à l'air oriental.



Je suis outré !  
Pour commencer à jouer, il faut d'entrée casser

un vase de la dynastie Tang (mon âme d'antiquaire ne s'en est pas remise !). Le scénario est un classique du genre, avec une mission dès le départ, enfin, rien de bien neuf quoi ! Pour ce qui est de la musique d'UT,

rich, je m'attendais à une musique adaptée au scénario, et bien non ! On nous colle une musique contemporaine qui vous agresse les oreilles, des que vous ramassez un objet. Pour ma part, j'ai décidé de ne plus rien ramasser. Le graphisme est assez moyen, le police de caractère n'est pas vraiment agréable, mais l'interprète n'est pas mauvais. Je vais quand même essayer de le finir.



Qin est un jeu d'aventure signé Ere Informatique, qui a déjà

fait le superbe Crash Gamet. Hélas, Qin n'est pas de la même veine. En effet, si le scénario, sans être original, a au moins l'avantage d'être le seul oriental, si les graphismes sont assez beaux, l'analyseur symbolique n'est ni pas des meilleurs, et l'intrigue est trop ample pour que le jeu tienne longtemps. À la rigueur, il plait aux débutants qui y trouveront un jeu d'aventure en français, simple et assez beau.

## PRESENTATION 79%

Simple, avec un ou deux manuels hélas.

## SCENARIO 74%

Littéraire, mais à la limite d'être le seul oriental.

## COMMANDE 61%

Interprète très moyen.

## GRAPHISME 83%

Assez beaux, mais pas choisis à la hauteur du ST.

## INTERET 77%

Selon votre niveau.

## DIFFICULTE :

débutant - excellent pour vous confirmé - un peu facile expert - du gâteau !

# LYON!

## CLEMENT INFORMATIQUE

216, rue de Crequi 69003 LYON.

# AMIGA

## Ouverture d'un département

## Vente Par Correspondance.

## CONTACTEZ NOUS

## 72 61 84 28

ATARI 520 ST / 1040 ST

AMIGA 500 / 2000.

Une sélection des meilleurs ouvrages.

Une sélection des meilleurs logiciels.

## Venez nous rendre visite, nous ferons le reste...

Si l'ordinateur est considéré comme une machine logique, il est également un excellent support pédagogique.

Cette rubrique vous présente les nouveaux logiciels à tendance éducative. La note attribuée tient compte non seulement de l'intérêt pédagogique, mais aussi de la réalisation, l'animation, l'originalité, ainsi que de l'accessibilité des programmes, un des facteurs les plus importants pour une bonne réussite.

Voici la liste des LOGICIELS PÉDAGOGIQUES les plus récents de ce numéro :

## LA COÛSE DES MATHS EDUCATIF PRIMAIRE

MOTHEM & JOSE

RODY ET MASTICO

LE HOMME POLICIER



## RODY ET MASTICO

LANKHOR env. 200F 1 joueur  
Système : ST

Le petit Rody et son fidèle robot vous entraînent dans une étrange aventure, à la recherche de « l'Étoile multicolore ».

À chaque image, un court texte est lu à haute voix par Mastico (le robot) et raconte la scène. Ensuite, une question (facile ou plus difficile) est posée au sujet du texte, exemple : « Quel fruit le roi veut-il manger en premier ? ».

L'histoire, une fois connue, n'offre pas plus d'intérêt que celle d'un petit livre, mais, heureusement, une option permet de reprendre les images, de les colorier à son goût, et de les sauvegarder sur disquette ou imprimante.

Un programme intelligent et tendre pour les petits de 4 à 8 ans.

Note : 16/20



## EDUCATIF PRIMAIRE

MICRO C env. 200F  
Système : ST

Educatif Primaire est un mélange (un peu hétéroclite) de programmes de calcul et de puzzles.

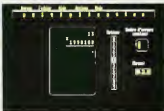
Gloutab tout d'abord est un entraînement aux tables de multiplications. Suivent la vitesse choisie, un glouton démonte l'écran au fur et à mesure que l'élève complète ses opérations. Il est un peu rapide, même au niveau « fort » pour un enfant de 8 ans, et d'un graphisme très... primitif.

Avec Opéra, l'enfant peut calculer sur les 4 opérations de base, de 1 à 8 chiffres, ce qui permet de l'appliquer à une grande échelle d'âge.

Zupple enfin regroupe 5 images de toute beauté, qui, une fois mélangées donnent au choix des puzzles de 4 à 256 pièces. D'autres images sous Dagna ou Néochrome peuvent être chargées.

Cet éducatif est assez riche pour occuper les enfants, de 7 à 12 ans, pendant de longues heures. Son seul petit défaut est de ne pas être très « pro » : il faut repasser par le bureau du Gerni entre chaque programme, choisir le bon fichier, charger la résolution avant de charger les images... Bref, pas très pratique pour un enfant !

Note : 11/20



- D'où viens-tu comme ça, si tard ?
- Bin, euh...
- Tu étais encore sur ce foutu serveur 3615 SM1\*ST, hein ?
- Bin...
- Raah, tu peux pas t'en empêcher, qu'est-ce que tu y fais donc de si beau ?
- Je télécharge. Je lis les infos. On y répond à mes questions. Je me fais plein de copains et de copines. Je recopie les solutions de l'Aventurier Fou. Je gagne plein de trucs. Je...
- Bon, allez, viens te coucher, va...

## LA BOSSE DES MATHS

COCKTEL VISION env. 200F  
Système : ST

## LE ROMAN POLICIER

CARRAZ EDITIONS env. 200F  
Système : ST



**E**nfin un éducatif qui donne envie de travailler !

Présenté à la façon d'un livre d'images animées (avec des graphismes superbes) il vous introduit le programme de 5<sup>e</sup> (géométrie, calcul décimal, fractions, etc.) sur l'histoire d'un pauvre chameau qui a perdu sa bosse... des maths.

Un logiciel intelligemment fait, avec des problèmes, des aides, des règles de cours et des notes. Des éducateurs de même type sont prévus pour les autres classes du secondaire.

**Note : 20/20**

**D**ans la lignée de « Il Était Une Fois », Carraz nous propose de mettre en forme un roman policier. À l'aide de pinces à épiler, vous pouvez mettre en place vos idées sans rien inscrire. Le texte peut être retravaillé à tous moments et le thème d'écriture laisse beaucoup plus de liberté que dans

« Il Était Une Fois » qui s'adressait à des enfants et non pas comme ici à des adolescents, voir même des adultes.

Un bon programme qui exalte l'imagination et mène à la composition d'itinéraires.

**Note : 16/20**



## MOTHER GOOSE

SIERRA ON LINE prix : nc. 1 joueur  
Système : ST

**S**ierra On Line s'intéresse de nouveau aux enfants avec des Contes De La Mère L'Oie. Le thème ressemble à Winnie The Pooh : trouver des objets et les rendre à leur possesseur, mais le jeu se déroule à la manière des King Quest. Votre personnage (un garçon ou une fille) se promène d'écarté en écarté, rentre dans des maisons, des écoles, des châteaux... Il y rencontre des individus réclamant de la nourriture, un objet ou un animal chers. À vous de leur redonner la somme en retrouvant ce qui

leur manque. Si vous récompensez par des cadeaux. Cette quête enchantée peut être poursuivie en cours de partie, et s'avère assez longue pour un enfant. Son seul défaut est d'être en anglais, mais cela peut être un exercice pour un jeune de 11 ou 12 ans, ou un enfant plus petit aidé de ses parents.

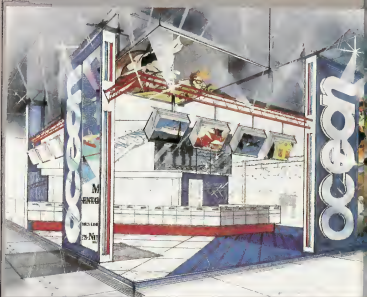
Un programme vraiment superbe et attachant qui est malheureusement difficile à trouver chez les revendeurs.

**Note : 18/20**



# P. C. S. L.

## LES ANGLAIS PARL



# LONDRES : BIENVENUE AUX FRANÇAIS



Le PCW Show, pour ceux qui ne le sauraient pas, est LE Salon de la micro-informatique de jeu! C'est le rendez-vous de tous les éditeurs anglais et étrangers, à Londres, où l'on peut voir tous les produits de la rentrée et ceux en projet pour l'année à venir. Le PCW Show déménage cette année et passe de l'Olympia à l'Earls Court London, où il en profite pour changer de nom et devenir le Personal Computer Show (PCS).

Changement de lieu, changement d'ambiance... L'architecture de ce centre ne permettra plus aux éditeurs de construire de gigantesques stands à étages comme on pouvait en voir les années passées. Changement de machines, changement de climat... La situation du logiciel de jeu en Angleterre est en train de changer. Longtemps après nous, voilà que les 16/32 bits s'emparent du marché anglais, et que les jours des 8 bits sont maintenant comptés. Ce brutal changement (que les sociétés anglaises auraient peut-être du prévoir en examinant la situation dans les autres pays d'Europe) dans le pays le plus axé sur les 8-bits a posé des problèmes aux compagnies qui ne se sont pas intéressées aux 16-bits au bon moment, et qui ont du concéder des pertes dans les ventes de logiciels... si bien que certains grands noms des années passées ne sont pas au PCS; surtout que les prix des stands ont considérablement augmenté.

Lorsque le Spectrum, l'Amstrad 464, et le Commodore 64 occupaient 95% des ventes de softs, un grand nombre de compagnies réalisaient leur chiffre d'affaire sur deux à trois softs par an. Mais en un an, les choses ont bien changé, les machines 8-bits n'occupent plus que 65 % du marché, et les chiffres d'affaires sont tombés assez bas cette année. Si vous ajoutez à cela qu'il est maintenant indispensable de développer cinq ou six versions d'un jeu pour réaliser les mêmes bénéfices, que le développement d'un jeu 16-bits coûte beaucoup plus cher que celui d'un jeu 8-bits, et que la ruée sur les droits d'arcade a fait flamber les prix, vous comprendrez aisément que seuls, les très gros ou les petits nouveaux aux structures légères puissent être aux premières loges du PCS 1988. Les stands les plus remarquables seront sans aucun doute ceux de British Telecomsoft, Us Gold, Ocean, ou encore Elite ou Virgin Games (Mastertronic et Melbourne House).

Génération 4 a visité pour vous la plupart des grandes sociétés anglaises pour vous parler de ce que l'on pourra voir au PCS de Londres, et même parfois... de ce que l'on n'y verra pas.

C'est arrivé demain

## LOGOTRON

Après la sortie de Quedrelin sur Amiga, les sorties de Starway Amiga et ST sont pour début septembre. Nous vous avons présenté la version Amiga dans le dernier numéro, et nous avons depuis pu voir l'adaptation ST qu'en a fait Steve Bak. Si le graphisme est un peu moins bon (mais très légèrement), le son est pareil car digitalisé (pour ceux qui ont un méga de mémoire), et il y a plus de

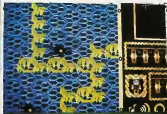
avec doc en français et nouvelle présentation, ainsi qu'une prochaine édition de la version ST. Vous pensiez qu'on ne pouvait pas faire du neuf avec de l'ancien. Eh bien, Logotron prouve l'inverse, en proposant un excellent jeu de tir à scrolling vertical: rendez-vous en préviews pour tout savoir sur Star Goose. Pour l'hiver prochain, plusieurs jeux sont en



STARWAY ST

plans qui scrollent! Finalement, la version ST est donc aussi bien que la version Amiga. A noter la réédition de Sergon III pour Amiga,

préparation. Le premier se nomme Eye Of Horus, et c'est un jeu d'aventure/arcade, dans lequel la mythologie égyptienne est à son



XC/1



EYE OF HORUS

comble, avec Isis, Osiris, leur fils Horus, et l'abominable Set, qui, après avoir tué Osiris, l'a découpé en plusieurs morceaux et en a abandonné les restes un peu partout. Sortie prévue aux environs de Mars. Enfin, Xor sur Amiga en est à ses premiers jours... Il s'agit de l'adaptation d'un jeu Atari assez

célèbre, dont la sortie sur ST est imminente, mais chez Atari!



## MANDARIN

Cette nouvelle société, pas vraiment encore distribuée en France, propose déjà Time And Magic de chez Level 9. Son prochain programme se nomme Lancelot. Evidemment, il est basé sur la légende du roi Arthur, et cette fois-ci, non revue et corrigée comme dans Excalibur ou Holy Grail, mais sur le

livre de Sir Thomas Malory. Le programme sera disponible début Septembre sur ST et Amiga, et nous espérons que quelqu'un va se décider à distribuer Mandarin en France... surtout que c'est également Mandarin qui distribuera Gnome II: Ingrid's Beck, la suite de Gnome Ranger.



# FIRE AND

# FORGET

LE FUTUR EST ENTRE VOS MAINS, TIREZ PUIS OUBLIEZ, NE REGARDEZ JAMAIS DERRIERE  
VOUS ETES NOTRE DERNIERE CHANCE...



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMMODORE 64



VERSION ATARI 2600



## TITUS

20 TER AVENUE DE VINCENNES - 93221 GAGNY - TEL. (0) 43 32 10 92

C'est arrivé demain

## MELBOURNE HOUSE

De nombreux jeux sont prévus, dont War in Middle Earth, jeu d'arcade/aventure basé sur Le Seigneur des Anneaux de Tolkien. Il semble que parmi les titres prévus, il y aurait Aaargh2 sur ST, Aaargh2 sur Amiga, et encore des choses comme

Stormbringer (encore un jeu basé sur un jeu de rôle), mais pas avant l'année prochaine. Double Dragon, l'adaptation du célèbre jeu d'arcade, sortira pour la fin de l'année sur ST et Amiga.



DOUBLE DRAGON



WAR IN MIDDLE-EARTH



## NINTENDO

Mirrorsoft a donné les droits à Atari pour faire Tetris, le jeu le plus

original de l'année sur Nintendo. Ce jeu devrait arriver vers Décembre.

## TRIAD

Il s'agit de l'association de Psychosis, Rainbird et Mirrorsoft pour développer des jeux sur 16 bits. Ça risque de durer, non?



## SPECTRUM HOLOBYTE

La société qui avait fait GATO sur ST prévoit pour très bientôt Orbiter, une

simulation de vol en navette spatiale.



# BRITISH TELECOMSOFT



RIDE

Regroupant Rainbird, Firebird et Silverbird, c'est peut-être la société qui actuellement sort les meilleurs produits. Au PCS, les nouveautés seront nombreuses. On y verra l'incroyable Starglider II (cf. Préviews), ainsi que Vammator. Elite est enfin prêt sur ST, et l'adaptation du célèbre jeu est réellement

excellente. Les vaisseaux sont en 3D formes pleines, les diverses races d'extraterrestres sont hilarantes, et le jeu reste toujours aussi passionnant. Nous avons pu voir les débuts d'un incroyable jeu: Weird Dream. Dans ce jeu, vous êtes sur le point de mourir et vous tentez de vous échapper dans le monde des rêves... ou



SUITE



WORD DREAM

plutôt des cauchemars. Les graphismes sont parmi les plus beaux du ST, le jeu est ultra-origina, les sprites énormes, et l'action ne manque pas. Certainement un tuteur hit! Fish est le nouveau jeu d'aventure de Magnetic Scrolls (The Pawn, etc...). Vous y jouez le rôle d'un poisson rouge. Sortie sur ST et Amiga en Septembre.

Comme c'est Firebird qui distribue désormais les produits Icom (Déjà Vu, etc...), ce sont eux qui mettront en vente Blazing Barrels, un jeu visiblement dans le style Western, sur ST et Amiga, et ceci très bientôt. Enfin, un jeu d'action nommé Get Savage devrait faire son apparition en Octobre, mais on n'est encore sûr de rien...

C'est arrivé demain

## ARCANA



Sortie d'une nouvelle version Amiga de Powerplay, encore plus belle que la précédente, et de Mars Cops sur ST et Amiga, un jeu de combat aux graphismes supérieurs.



## DIGITAL INTEGRATION

Cette société lance ses premiers jeux sur 16-Bits. Les simulateurs A.F.T. et 16 Combat Pilot sortiront sur ST et Amiga très bientôt, alors que sur ST, TT Racer, une course de motos, est prévue pour Octobre.



TT RACER

Savez-vous siffler l'air du générique de "Trente millions d'amis" ?  
Connaissez-vous le dernier disque de "La Compagnie Créole" ?

Non ?

Eh bien, rendez-vous en Salon "Musiques" sur 3615 SM1\*ST, le dénommé "Kapitalist" vous souhaitera la bienvenue.

## DOMARK



SPITTING IMAGE: L'EQUIPE DOMARK ET LES PERSONNAGES

Quatre jeux sont en préparation pour ST et Amiga.

**Return Of The Jedi** est la suite de The Empire Strikes Back. Cette fois-ci, plus de 3D en fil-de-fer mais un jeu avec un scrolling de type Zaxxon. Dans la première partie du jeu, vous êtes dans la forêt sur une moto et devez rejoindre la base en éliminant les gardes qui, sur d'autres motos, tentent de vous détruire.

Après cela, vous êtes dans un Walker et vous devez éviter les pièges divers et les Walkers ennemis. Les autres parties du jeu n'étaient pas encore lates, mais il semble qu'il y ait un combat dans l'espace.

**Live And Let Die**, tiré du James Bond "Vivre et Laisser Mourir" est un jeu semblable à Buggy Boy, si

ce n'est que vous êtes en bateau, et qu'il vous est possible de tirer sur les bateaux ennemis. Le jeu a d'ailleurs été fait par les programmeurs d'Elite, d'où l'énorme ressemblance avec Buggy Boy.

**Trivial Pursuit: Genus II** est la suite de Trivial Pursuit, et offre maintenant connaissance et jeux d'arcade!

Enfin, **Spitting Image: The Game** sera le jeu événement du moment, déjà parce que Spitting Image est une série géniale (4 épisodes sont passés sur M6, sous le nom Portraits Crachés, et c'est hélas tout). C'est un jeu de combat où les principales personnalités politiques du monde sont caricaturées et où leurs actions sont à mourir de rire.



LIVE AND LET DIE

## PALACE

Barbarian II se présente sous les meilleurs auspices. Vous avez désormais une hache,



mais le jeu est toujours aussi sanglant, surtout que le nombre de tableaux est maintenant très important, ainsi que le nombre de monstres. En fait, c'est un jeu d'arcade/aventure dans le style de Barbarian (Pogross), mais avec des graphismes dans le style de Barbarian (Palace). S.E.U.C.K., soit, rassurez-vous, Shoot-Em-Up-Constructio n Kit arrive sur ST et Amiga. Il s'agit d'un programme permettant de faire soi-même des jeux d'arcade type Shoot-Em-Up, vous laissant décider de tout, et permettant d'obtenir, d'après les auteurs, des produits de qualité professionnelle. Comment ne pas les croire, quand on sait que les programmeurs de jeux comme Wabaf ou encore Barbarian ont travaillé dessus pour en faire un produit parfait et complet.

# Shoot Again



115, RUE DE FLANDRE 75019 PARIS METRO CRIMÉE DU LUNDI AU SAMEDI 10 H / 19 H 30 TÉL. : 40 34 02 34

**NOUVEL ESPACE " LE PLUS JOUEUR DE PARIS " .**  
**SEGA - NINTENDO - ATARI - NEC.**

**VENTE PAR CORRESPONDANCE.**

## SHOOT AGAIN CLUB

- Obtenez des points en achetant chez SHOOT AGAIN
- Echangez vos points contre des cartouches.
- échangez vos cartouches contre des points

## SHOOT AGAIN IMPORT

Tous les mois  
**SHOOT AGAIN VOYAGE POUR VOUS**  
et vous assurez en moins  
une cartouche  
en IMPORT.  
SUPER!

## SHOOT AGAIN PREVIEW

L'actualité des  
NEWS et PREVIEWS  
pour toutes les consoles,  
c'est chez SHOOT AGAIN.  
Liste au magasin  
Consultez notre reporter  
OUAHO!

## SHOOT AGAIN Trucs & Astuces

Venez JOUER,  
DÉCOUVRIR,  
vous ÉCLATER.  
Mettez SHOOT AGAIN  
à l'épreuve.  
Ne parlez pas,  
DÉMENT!

**SHOOT AGAIN C'EST L'EMPIRE DU JEU... GEANT !!!**

Écrivez, téléphonez, demandez votre carte de club gratuite. Avantages multiples.  
Description et fonctionnement de la carte club par retour de courrier

CONSOLE SEGA + HANG ON 200	SPEED KING SEGA ... 150	CARTOUCHE 4 MEGA ... 335	CARTOUCHE NINTENDO DE 150 à 335
CONSOLE SEGA LUXE ... 300	ACCELERATEUR ... 125	CONSOLE NINTENDO ... 600	CONSOLE NEC
PRASER + 3 JEUX ... 440	CARTE 256 K ... 160	CONSOLE NINTENDO LUXE 1675	IMPORT EN DÉCEMBRE
LUNETTE 3 D ... 290	CARTOUCHE 1 MEGA 110	PISTOLET ... 290	
CONTROL STICK ... 140	CARTOUCHE 2 MEGA 260	BOB ... 340	

**VOUS PENSEZ CONSOLES ALORS PENSEZ SHOOT AGAIN LE SPECIALISTE**

C'est arrivé demain

## PSYGNOSIS



Chrono-Quest est en fait la version Anglaise d'Explora, le jeu d'Infomédia qui, pour un premier jeu, obtient ainsi une récompense royale: faire partie du catalogue Psygnosis!

Au PCS, Psygnosis présentera sous son nouveau label, Psychapse, un jeu nommé Menace. Il s'agit d'un jeu d'arcade bête et idiot, avec scrolling horizontal, mais fait par Psygnosis, soit SUPERBE, avec un scrolling Parallax, 60 aliens différents, une musique géniale et j'en passe... Sortie sur Amiga à la mi-septembre, puis sur ST fin Septembre.



## ACTIVISION



On espère que l'on pourra voir R-Type sur ST, ainsi qu'Afterburner qui a été fait par les programmeurs de Starfighter II, et qui peut donc donner une fantastique adaptation. Ce qui est sûr, c'est qu'il y aura Super Hang-On, le hit de Sega dont la conversion à l'air superbe, et qui semble écraser toutes les courses de motos que l'on avait sur ST jusqu'à présent. Pendant qu'on y est, il y aura aussi International Karaté + sur ST, d'ici la fin de l'année.



## PRISM LEISURE



The Kristal s'annonce comme l'un des futurs grands parmi tous les jeux de la rentrée. Le jeu, basé sur une comédie musicale qui n'est jamais sortie se déroule dans l'espace, comprend des décors superbes et une animation

des plus fluides, avec plus de 150 Sprites pour un même personnage! Il s'agit d'un jeu mêlant ambiance, stratégie, arcade, aventure et stratégie. Ce que l'on en a vu est très très prometteur. Il sortira d'abord sur Amiga, puis sur ST, au mois d'Octobre.

## MASTERTRONIC

Motorbike Madness devrait, selon les dires des gars de Mastertronic, être le jeu le moins cher pour sa qualité. Les spécialistes des Budgets clament partout que cette



HYPERBOWL



MOTORBIKE MADNESS

simulation de Motocross, qui sera disponible sur ST et Amiga, ne coûtera que 150 francs. On attend

Impatiemment de voir ce que ça donne. Scramble Deluxe est un Scramble, en anglais. Que dire de plus?

Hyperbowl est un football futuriste dans lequel deux vaisseaux tentent de faire entrer un palet magnétique dans les buts ennemis.



MOTORBIKE MADNESS



HYPERBOWL

## MICROPROSE

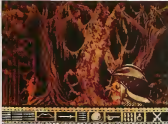


Au PCS, de nombreux programmes seront présentés, avec, on l'espère, les adaptations ST de Kennedy Airport, Airborne Ranger et de Pirate. De nouveaux programmes seront aussi là-bas, comme Times Of Lore d'Origin, qui est bien évidemment un jeu de rôle, et plein d'autres nouveautés. Les versions ST et Amiga de Ultima V devraient arriver en Décembre!

## LINEL



ICE &amp; FIRE



DRAGON SLAYER

Cette société Suisse sera présente au PCS et présentera des jeux dont les premières photos sont plus qu'impressionnantes. Ice & Fire sort enfin. C'est un jeu d'aventure aux graphismes digitalisés, en trois disquettes, et qui a l'originalité de présenter un grand nombre de fins différentes!



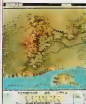
SOLARIA

(Palace), mais avec des graphismes style BD et divers monstres (lions, etc...)

Dragonlayer est un jeu tout à fait dans le style de Barbarian ou Skull, mais avec des sprites toujours plus beaux et des graphismes qui feront passer ceux des deux jeux nommés précédemment pour des graffiti!

The Champ est un jeu sur la boxe, mais nous n'avons, hélas, pas pu le voir. Ce sera l'un des softs importants présentés au PCS.

Solaria est un jeu basé sur un sport Aztec, jeu dans lequel il faut plier des ballons derrière votre adversaire, et parfois s'aller à lui pour tuer des monstres. Une nouvelle fois, cela semble graphiquement superbe.



THE CROWN

The Crown est un jeu de stratégie où il faut explorer un monde et bâtir un empire. Que ce soit sur ST ou Amiga, ce jeu sera en 56 couleurs!

! Ludicrus est un jeu de combat de gladiateurs comme Barbarian

C'est arrivé demain

## OCEAN

Certainement le plus grand stand du PCS. On pourra y voir les derniers jeux comme *Army Moves* sur ST et Amiga, ou encore *Where Time Stood Still* sur ST, jeu dans lequel votre avion s'écrase dans les Andes, dans une région où l'on en est encore à l'époque de la préhistoire! Un jeu d'aventure/arcade visuellement passionnant.

Mais on pourra surtout voir les prochains produits, qui sont nombreux et apparemment de bonne qualité.

Deley's Thompson's Olympic Challenge sortira sur ST et Amiga début Septembre. Il s'agit d'une version super-améliorée de Decathlon, avec des graphismes digitalisés de l'athlète, animés qui plus est!

Ensuite, ce sera *Guerilla Wars* qui viendra sur ST et Amiga. Il s'agit d'un jeu totalement semblable à *Ikari Warriors*, mais qui devrait être beaucoup mieux adapté.

*Victory Road* vous permettra d'affronter de nombreux monstres tous plus déhaisants les uns que les autres, avec des vampires, des monstres à deux ou trois têtes. Le but



du jeu est d'arriver jusqu'au paradis! Original, non?

Pour la fin de l'année, les possesseurs de ST et d'Amiga pourront jouer à *Robocop*, adapté du célèbre film. C'est un jeu de tir, où l'on se déplace dans les rues qui scrolent sur plusieurs plans! De nombreuses armes feront de vous quelque'un d'invincible.

L'adaptation de *Wec Le Mans* sur ST et Amiga sera pour la fin Novembre. Le jeu est une sorte de *Pole Position*, en beaucoup plus beau et vraiment plus rapide.



A la même époque, c'est *Typhoon* qui sera disponible sur ST et Amiga, après quoi viendra *Rambo III*, d'après le film, jeu qui ne devrait pas vraiment être d'une douceur extrême. Enfin, le hit de la fin de l'année devrait être *Opération Wolf*, dont la conversion s'annonce fantastique.

## MICRODEAL

*Tanglewood* est désormais disponible sur Amiga, et c'est maintenant *Major Motion*, l'un des premiers jeux du ST qui arrive sur cette machine. L'adaptation a l'air bonne, sans toutefois dépasser la version ST.

*Tetraquest* est le prochain jeu qui sortira sur ST. C'est un jeu de tir dans lequel vous vous déplacez sur une grille dans le but de retrouver 64 morceaux de tablettes qui sont vitales pour votre pays... Près de 400 écrans, plus de nombreux ennemis et pièges ne vont pas simplifier votre tâche.

On parle beaucoup de divers jeux pour Octobre, comme *Karaté Kid* en jeu d'aventure, ainsi que de *Fright Night*, le jeu d'action et le jeu d'aventure. *Affaire à suivre...* Enfin, *Microdeal* se lance dans les jeux d'aventure. Ils devraient éditer dans un premier temps des jeux pour les jeunes, où tout se fait à la souris, puis, enfin, sortir le programme permettant de faire de tels jeux, programme se nommant *Talespin*.

TETRAQUEST



DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

Le groupe de funk "Les Mécaniciens nerveux", de Garches-les-Gonesses, déclare:

"3615 SM1\*ST, c'est cool"

## CONTACT'EURE

[illegible]

3 POUCE 1/2  
DOUBLE  
FACE  
DOUBLE  
DENSITE

LA BOÎTE  
DE 10:  
90 Frs

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

CONTACT ÉLITE : S.P. 937 27000 CERGY Cedex

TIEPES		PYES	
Participation aux frais de port et d'emballage		+ 29 Frs	
<input type="checkbox"/> Contre remboursement			+ 29 F
<input type="checkbox"/> Mandat libaire			
<input type="checkbox"/> Chèque			
<input type="checkbox"/> Carte Bleue			
Initials _____		Signature _____	

☐ MFAPI ST Simple Price  
☐ ATAPI ST Double Price  
☐ ATAPI ST Double Price  
☐ ATAPI ST Double Price  
☐ ATAPI ST Double Price

MFM primary \_\_\_\_\_  
 ADDRESS \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_ Telephone \_\_\_\_\_

Leiti do leiteiro são animais domésticos. ☐ AMBIA ☐ SDCM

C'est arrivé demain

# ELECTRONIC ARTS



POWERDROME

De nombreux produits seront présentés sur ST et Amiga.

Battle Chess est un jeu d'arcade et d'échec dans le même style qu'Archon, mais avec un graphisme fou, 4 Mégas d'animation et 400 K de sons digitalisés. Il n'est pour le moment prévu que pour l'Amiga.

Pour ce qui est de Powerdrome, il s'agit d'une course de vaisseaux dans une arène. C'est un jeu en 3D formes pleines, avec une rapidité incroyable, si bien que l'on a vraiment l'impression d'être à bord du vaisseau

Ce superbe programme sera disponible en premier lieu sur ST puis sur Amiga. Enfin, un jeu d'arcade/stratégie nommé Fusion sortira en Octobre sur Amiga. C'est un jeu



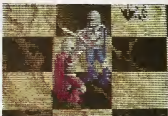
avec un scrolling Parallax plein écran et omnidirectionnel. D'après les photos, ça ressemble un peu à Vindicator de chez Atari Games.



BATTLECHESS



FUSION





## GREMLIN



Gremlin's Gratic ne sera pas cette année au PCS, trop d'argent ayant été dépensé l'an dernier pour des retours pas assez importants. A Sheffield, village anglais où se situe la société, on a décidé d'organiser une soirée show la veille du Salon, dans un grand hôtel londonien. Tous les nouveaux programmes y seront présentés à la presse anglaise. Nous avons eu la possibilité de voir ces programmes, et sommes donc en mesure de vous les présenter, et nous en sommes d'autant plus heureux que ces logiciels Gremlin's sont d'excellente qualité. Sur Atari ST, il faudra compter sur quatre logiciels.

Le premier sera **Federation Of Free Traders (FOFT)** pour les intimes. Ce logiciel a nécessité plus de seize mois de travail, et la



majorité des graphismes y sont programmés. Ces derniers rappellent par certains côtés ceux de **StarGlider 2**, mais si le jeu

de chez Rainbird mêle action et aventure, Foft y ajoute aussi la stratégie, ainsi qu'une idée géniale: le fait de pouvoir programmer un ordinateur, à l'intérieur du jeu! Trois autres jeux sont pratiquement terminés: ce sont **Arthura**, **Technocop** et **Motor Massacre**.

Dans **Arthura** vous tenez le rôle du roi Arthur. Il vous faut retrouver la princesse des ténèbres, à travers un scrolling horizontal. A chaque fois que vous changez de pièce, les extrémités latérales de l'écran se rapprochent, et effacent la scène précédente. Le nouveau jeu apparaît alors.

**Technocop** est un logiciel partagé en deux parties. L'une se passe au volant d'une voiture sur une route et rappelle **Pole Position**, alors que dans la deuxième partie, vous êtes à pied dans un scénario qui rappelle énormément **Hollow Thunder**. Vous êtes donc armé d'un revolver, vous vous déplacez latéralement et tirez sur tout ce qui bouge.

**Motor Massacre** est un logiciel qui comprend lui aussi plusieurs petits jeux. Les deux principaux se déroulent sur une route vue de dessus et dans un monde souterrain de type Gauntlet, mais avec des animations beaucoup plus belles.



◀ DERNIERE MINUTE ▶ DERNIERE MINUTE ▼ DERNIERE MINUTE

## NINTENDO

Nous venons juste de recevoir les derniers jeux de chez Nintendo.

**The Legend Of Zelda** est un jeu d'arcade / aventure aux graphismes sympas, et qui semble de bonne qualité.

**RC Pro-Am** est une course de voiture avec un scrolling à la Zaxxon.

**Kid Icarus** est un jeu d'arcade / aventure qui se passe durant la mythologie grecque.

**Rad Racer** est aussi une course de voiture, dans le style d'Outrun mais où il est aussi possible de conclure une F1.

**Metroid** est un superbe jeu de tableaux aux graphismes superbes.

**Enfin, Punch-Out** est un jeu de combat de boxe. Tous ces jeux seront testés dans le prochain numéro.

◀

C'est arrivé demain

## US GOLD

Voici une association des plus inattendues, celle de la première société Anglaise avec Pepsi Cola. La première manifestation importante, après la sponsoring par chaque marque des produits de l'autre, sera un gigantesque concours qui aura lieu en Angleterre. Il s'agira de battre les records d'Us Gold pour remporter des prix ou se qualifier pour des compétitions plus importantes. Ensuite, nous verrons l'apparition d'une gamme de jeux Pepsi/Us Gold. Le premier sera Pepsi Challenge Mad Mix Game, un jeu futuriste en 3D avec des modifications constantes et de nombreux ennemis. Ensuite, ce sera l'adaptation du fantastique Thunderblade de Sega (présenté dans la rubrique Arcade du dernier numéro de Gen4), que nous vous présentons un peu plus loin.

Bushido se déroule dans le Japon Antique, où vous jouez le rôle d'un Samouraï qui doit délivrer quatre princesses aux quatre coins du pays. Vous traverserez de nombreux

décors, variés, et affronterez des adversaires allant de ninjas à des tigres en passant par d'autres Samouraï. Soyez Gam! Le Octobre ou ST et Amiga (NDT: Sortie prévue pour ST et Amiga en Octobre). Roadblaster, enfin, devrait sortir en Septembre. Il s'agit du célèbre jeu d'Atari Games, une sorte d'Outrun où il est en plus possible de tirer sur les voitures qui viennent... mais leurs pilotes ne sont pas sans défenses!



US GOLD est certainement l'un des plus grands, sinon le plus grand nom, dans le monde du jeu vidéo. Son Stand au PCS sera donc certainement le plus grand et le plus impressionnant.



BLACK TIGER



THUNDERBLADE

Le titre numéro un, présenté par la société de Birmingham sera sans conteste Thunderblade, dont nous présentons en exclusivité mondiale les premières images. Nous

n'avons vu qu'une préversion des trois premiers niveaux, mais il faut avouer que le travail réalisé nous a beaucoup impressionné. De façon surprenante, peu d'autres

arcades seront présentées sous le label Us Gold, cette année. On parle quand même

Capcom/Go. Vous les connaissez déjà, ce sont : 1943, Black Tiger, Tiger Road, L.E.D. Storm,



1943

d'autres titres chez Us Gold, comme Vigilante, un jeu de combats de rue réalisé par Irem, les créateurs de R-Type, et certainement d'un ou deux titres Atari Games, dont l'un a de grandes chances d'être Yōobin, le jeu le plus original de chez Atari Games depuis bien longtemps. Il s'agit d'une super descente de rivière, en bouée, bourrée d'humour!

Les autres conversions présentes sur le stand seront éditées sous le label

Forgotten Worlds et The Last Duel. S'ils sont tous de la qualité des derniers jeux de chez Go, voilà qui promet.

Les premiers produits de la société Toposoft, qu'Us Gold lance sur le marché seront aussi au PCS, ainsi qu'Epyx qui présentera Games Summer Edition (un super Winter Games avec 7 épreuves), Street Sports Soccer et 4X4 Off Road Racing grâce auquel il sera possible de gagner une moto Kawasaki.



THE GAME EDITION

## HEWSON

Lancement de Netherworld, un jeu d'action aux graphismes très soignés, avec scrolling omnidirectionnel très fluide et de nombreux tableaux.

Sur ST et Amiga, CybernetD est un autre jeu de tir avec un nombre très important d'ennemis de tous genres, et des armes à récupérer pour augmenter votre puissance de tir.

Zynaps, l'un des meilleurs jeux de tir de l'année, avec scrolling horizontal et des graphismes de... Pete Lyon. Voilà qui devrait être beau! Sortie pour ST et Amiga début Septembre.

Enfin, Exolon est un jeu dans lequel vous dirigez un astronaute qui doit détruire un nombre important de monstres et de machines qui infestent votre planète. Le jeu est graphiquement un peu dans le style de Paygress, ce qui est peu drôle.



NETHERWORLD

C'est arrivé demain



## INCENTIVE



DRILLER

La société éditrice de Stac, le langage pour créer des jeux d'aventure, proposera bientôt 3 jeux sur ST et Amiga. Le premier est l'adaptation d'un jeu Amstrad très connu et se nomme Driller. Il s'agit d'un jeu d'arcade/stratégie qui vous propose d'explorer un monde en 3 dimensions, un peu comme dans Mercenary, si ce n'est qu'il s'agit de formes pleines ici, et en temps réel s'il vous plaît (ça devient une habitude). Votre exploration se fera

en voiture au départ, mais rien ne vous interdit, si vous trouvez plus tard un avion, de l'emprunter. Driller devrait arriver en boutique à la mi-septembre, et sera livré avec un manuel très complet ainsi qu'un carte en 3D des lieux à explorer. La suite de ce jeu, nommé Dark Side, devrait suivre de quelques mois, ainsi que Total Eclipse, qui lui se déroulera dans le Sahara, et qui sera plus un jeu d'aventure, mais toujours en 3D et en temps réel.



LE PLAN EN 3D

## FTL

La nouvelle est tombée en plein bouclage: Dungeon Master arrive sur Amiga, pour Septembre si possible. Ensuite, viendra Dungeon Master II (nom provisoire), qui proposera simplement 5 nouveaux niveaux. Mais le plus important reste sans doute



le prochain jeu de chez FTL, dont le nom n'est pas encore fixé, et qui n'est rien d'autre qu'un jeu comme Dungeon Master mais en science-fiction cette fois-ci, ce qui devrait être GEANTI Prévu pour l'année prochaine, espérons qu'il sortira plus vite que Dungeon Master.

## SSI

Pour l'Origins Awards, qui décerne des prix aux meilleurs jeux de rôle et wargame sur ordinateur, la société américaine a reçu pas moins de 6 nominations, prouvant qu'elle domine toujours ce marché. Quant au journal anglais Dragon, il a donné une récompense à la société pour le Meilleur jeu de Science-Fiction de l'année. Chez SSI, tout va vraiment très bien. Questron II est en passe d'arriver sur ST et Amiga.

## ELITE

Il sera peut-être possible de voir au PCS les versions ST de Commando, Paper Boy et Ghost'n Goblins, mais le seul jeu dont nous avons des nouvelles est A Question Of Sport, jeu basé sur une émission de la BBC.

## CRL

Slage of London est un jeu d'arcade avec des graphismes... en 3D formes pleines. Dans ce jeu pour Amiga, vous devez sauver la Terre de l'invasion d'E.T. en tous genres.

## CINEMAWARE

La version ST de Sinbad étant enfin sortie, on attend plus que les versions ST de King Of Chicago et de Three

Stooges. Sans quoi Rocket Ranger devrait arriver en Septembre, sur ST et Amiga.



Ouvert de 10h à 19h15 du lundi au samedi.

CREDIT CREG

immédiat

OUVERT LE LUNDI DE 10 Heures à 19 Heures

163, av. du Maine  
75014 Paris M., Alésia

☎: 45 41 41 63 - 45 41 44 54

NOUVEAUTÉS ET COMMANDES  
DE LOGICIELS ET DE MATÉRIEL

PAR : MINITEL AU 36 15  
CODE ACTO  
MOT CLE JBG

## LA MICRO AU SUD DE PARIS

-SIC

PRESENT AU FESTIVAL DE LA MICRO : 14-15-16 OCTOBRE

**ATARI 520 STF**  
4 jeux d'arcades  
1 joystick  
**3490 Frs**

**ATARI 520 STF**  
Moniteur Couleur  
640 x 200  
4 jeux d'arcades  
1 joystick  
**4990 Frs**

**ATARI 520 STF**  
Moniteur Couleur  
STAR LC 10  
**7380 Frs**

**PROMOTION DISQUETTES**  
DF DD 11 Frs l'unité

**ATARI 1040 STF**  
Moniteur Mono HR SM 124  
Traitement de Texte  
10 Disquettes vierges  
1 Tapis de Souris  
**5990 Frs**

\*\*\*\*\*  
**LOGICIELS**  
Toutes les nouveautés  
Importations U.S. et G.B.  
Sur ATARI ST et AMIGA  
Jeux et Bureautiques  
Téléphonez au :  
45 41 44 54  
Pour Disponibilité et prix  
\*\*\*\*\*

**ATARI 1040 STF**  
Moniteur Couleur  
Traitement de Texte  
10 Disquettes vierges  
1 Tapis de Souris  
**6990 Frs**

**ATARI PC 2**  
moniteur mono. HR PCM 124  
double lecteur 5.4 p  
512 Ko de RAM  
**5490 F HT**

Lect. CUMANA 720 K 3.5 P 1650 f  
Lect. CUMANA 720 K 5.4 P 2090 f  
Disque Dur SH 205 4990 f  
Imprimante LX 800 (+cable) 2690 f  
Imprimante LC 10 (+cable) 2690 f  
FREE BOOT N.C  
Moniteur MONO. SM 124 1390 f  
Moniteur COULEUR 2190 f  
Extension mémoire 990 f  
Imprimante STAR LC 10 COUL 3200 f  
Lecteur Double Face Interne N.C

### OFFRE GRAPHISTES

**ATARI 1040 STF**  
**MONITEUR COULEUR**  
**STAR LC 10 COULEUR**  
**9990 Frs**

**ATARI PC 2 HD**  
un lecteur 5.4 p  
disque dur 30 Mo  
**8490 F HT**

Reservez le dès maintenant

Conditions spéciales pour les :  
- Comités d'entreprises  
- Collectivités - Ecoles  
Renseignements au :  
**45 41 26 04**

BON DE COMMANDE A RETOURNER APRES L'AVOIR REMPLI A :  
JBG ELECTRONICS 163 AV. DU MAINE 75014 PARIS.

VOTRE COMMANDE:

Don 4 87 0

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

TEL ..... DATE EXP ..... SIGNATURE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....



Date exp

Signature

C'est arrivé demain

# SEGA



SHINOBI

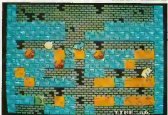
Les prochains jeux de la console Sega risquent bien d'être des gros hits. Ainsi, Thunder Blade, l'adaptation du jeu d'arcade, Shanghai est le jeu de Ma-Jong semblable à celui sur ST fait par Activision. Monopoly est un... monopoly aux graphismes assez sympas,

alors que Phantasy Star est un jeu d'aventure/arcade très beau. Penguin Lord sortira d'ici la fin de l'année, et c'est un jeu de tableaux assez original. Enfin, Shinobi devrait aussi être disponible avant Décembre. Voilà de biens belles news de Sega.



MONOPOLY

# SEGA



PENGUIN LAND

# California

## GAMES

**FAITES ENTRER  
LE SOLEIL  
DANS VOTRE  
ORDINATEUR**

### À PEU PRÈS C'EST DURER POUR TOUTJOURS

L'été des rêves, le soleil sur votre dos, la robe sans bretelles... c'est à cet été de la Californie... c'est à cet été 80, après avoir les meilleurs sports de la Côte Ouest qui vous feront goûter l'émotion. Après vos amis avec vos merveilleux exploits au skateboard, au vélo, au surf, au golf, au tennis, au football, vous jouerez avec le jeu GAMES sur les ordinateurs en plastique. Jouez le Tennis et le jeu de la Californie Sports - jouez sur les montagnes des rêves, tout en devant faire à ces montagnes games de l'été pour devenir le meilleur joueur des rêves.

California Games™ comprend un superbe graphique et les illustrations de la Côte Ouest. Tout le monde qui veut profiter d'un jeu de l'été se le doit de acheter ce jeu de l'été. Jouez le jeu de l'été.

**CALIFORNIA ... L'ÉTAT LE PLUS  
PASSIONNANT DES ÉTATS UNIS.  
CALIFORNIA GAMES LE JEU LE PLUS  
PASSIONNANT DANS VOTRE ORDINATEUR.**

IBM 64/128 CASSETTE

SPECTRUM CASSETTE

AMSTRAD CASSETTE

MSX CASSETTE

IBM DISK

AMIGA DISK



# EPYX



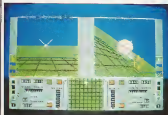
\* Reproduit pour illustrer le jeu de l'été.  
Copyright © 1985 Epyx Inc.

U.S. Gold (France), Inc., 401 S. San de Montreuil,  
05740 Châtenay-le-Roi de France, Tel: 9342 7140

\* Description complète sur 365 Micros.

C'est arrivé demain

# MIRRORSOFT



SKYCHASE

La société lance un nouveau label, Image Works. C'est sous ce label que les produits Mirrorsoft seront désormais disponibles.

Le premier, déjà sorti sur Amiga et en attente sur ST, est Skychase, un jeu de combat d'avion où tout ce qui est décollage et manœuvre a été retiré, et où il ne reste vraiment que l'affrontement de deux pilotes, tout en pouvant jouer seul ou à deux (l'un contre l'autre). Le principal intérêt, en plus du fait

graphismes sont en 3D 16-de-far.

Ensuite, viendra Speedball, le nouveau jeu des Bitmap Brothers, ceux qui ont fait Xenon, ainsi que Fernandez Must Die, encore un jeu dans le type de Command.

Pour la première fois, la société reprend un jeu d'arcade, et c'est donc elle qui fera l'adaptation ST de Blasteroids, la version 68 d'Astéroïdes, toujours signée Atari Games.

Plus tard, il faudra compter sur Foxo Flights Back sur



FERNANDEZ MUST DIE



BLASTEROIDS

Mainframe est un simulateur de vol en cours

de développement, avec des graphismes en 3D formes pleines, ce qui devrait être superbe.

Enfin, Bombobozai est un jeu relativement complexe, comprenant stratégie et arcade. A noter la participation de Jeff Minter dans l'équipe de programmation de ce jeu, qui sortira aussi sur ST et Amiga.



FERNANDEZ MUST DIE



SKYCHASE

de pouvoir s'affronter à plusieurs, est le nombre important d'options. Les

ST et Amiga, un jeu dans lequel vous jouez le rôle d'un renard qui chasse des chasseurs!



# LES COMPAGNIES FRANCAISES

## EXXOS



LE LOGO D'EXXOS



TEMPLE OF THE FLYING SAUCERS

Ex-Ere Informatique, cette société sort de nombreux programmes à la rentrée. Il y aura un jeu d'aventure / arcade, par les auteurs de Trauma. Les auteurs promettent qu'il s'agit d'un jeu ultra-original, pour ST et Amiga.

Pour Amiga, il y aura un Billard français et

américain, avec de nombreuses options.

Enfin, nous aurons le nouveau jeu de Rémy Herbuloz (Crafton & Xunk, l'Ange de Cristal), un jeu d'arcade sur les jeux olympiques intergalactiques. Il y aura quatre épreuves dans ce jeu sur ST et Amiga.



BILLARD

# LORICIELS



Tout d'abord, histoire de nous changer les idées, voici l'**Executive Joystick**, un minuscule joystick assez maniable qui s'intègre de plus au cadre de votre ordinateur. Le prix? 150 francs. Et c'est un produit Loricels. Pratique quand on ne veut pas un joystick sur son bureau, il est par contre difficile de l'utiliser pour jouer vraiment à un jeu. Du côté des jeux, il y

dur, même pendant les vacances. A la mi-septembre sortira **944 Turbo Cup**, une simulation de course de Porsches 944 Turbo qui, d'après ce que nous avons pu en voir, sera renversante, et particulièrement belle. Le programme est prévu pour ST et Amiga. **Mata Hari**, jeu d'arcade/aventure, basé sur les exploits de la célèbre espionne de la première Guerre



944 TURBO CUP

en a des tonnes qui arrivent, comme quoi chez Loricels, ça bosse

Mondiale. Le jeu sortira sur ST dès le début de Septembre.

**Neuro-Gym** est un programme qui testera votre Quotient Intellectuel par une série d'épreuves, et vous permettra de la développer grâce à des exercices divers. Le programme suivra votre progression et vous communiquera vos progrès (si vous en faites, mais on compte sur vous pour ça) au fur et à mesure.



MATA HARI



NEURO-GYM

**Cobra II** est une nouvelle version de **Cobra**, mais cette fois-ci, le héros se déplace dans un décor multidimensionnel, et de nombreux personnages interviennent désormais. Enfin, **A-320** est un jeu qui mêle action, aventure et simulation, puisque vous y jouez un passager lors d'un



A-320

détournement d'avion. Après **Opération Jupiter d'Infogrames**, il semble bien que les éditeurs se tournent actuellement vers l'actualité pour trouver des idées de jeux!

## MBC

Après la sortie du **Mancor** de Frozarda, nous attendons maintenant **Rat Connection** et **Marmelade**, qui sont eux aussi des jeux d'aventure, ainsi que **Jade**, un utilitaire pour faire soit-même des jeux d'aventure, soit par texte soit par scènes, graphiques et sonores!

## UBI SOFT

**1987**

**16/32  
DIFFUSION  
DIFFUSE**

**1988**

**16/32  
EDITION EDITE**



## **VOUS ETES PROGRAMMEUR !**

**ATARI ST - AMIGA - PC**

Vous avez un logiciel très avancé ou terminé.  
Vous pensez qu'il est d'un niveau équivalent à ceux dont  
nous avons assuré le succès.

**16/32 EDITION VOUS INTERESSE !**

**ET VOUS PROPOSE**

- de faire partie d'une équipe de programmeurs et graphistes associés de haut niveau.
- une sécurité de ressources garantie.
- un intéressement à la réussite.
- un accès aux matériels et techniques de pointe.

**VENEZ NOUS VOIR !**

**CONTACT AU  
42 27 25 54  
POUR RENDEZ-VOUS.**



## INFOGRAMES



Après avoir fêté ses 5 ans, la société nous prépare de nombreux logiciels pour la rentrée. Il y aura **Les Tuniques Bleues**, second programme dans la collection Spirou, un jeu d'arcade/stratégie aussi

bon que les dernières productions de la société. Ensuite, **La Quête de l'Oiseau du Temps**, d'après la BD de Loisel, nous sera présenté. Nous n'en savons pas plus pour le moment.

## MICROIDS

La version Amiga de **Super Ski** devrait être disponible dès le premier Septembre.

Quant à **Quad**, sa sortie sur ST et Amiga sera pour la fin septembre. Dans **Quad**, vous êtes deux à vouloir arriver le premier au bout de la longue course qui vous mènera à travers la montagne, la

plaine et les marais, mais si un seul d'entre vous peut gagner, il faudra pourtant s'entraider si vous désirez passer les obstacles naturels mais aussi les ennemis (quads, side-cars, delta-planes) qui veulent à tout prix vous empêcher de gagner la course.



## MYRIAD

Nouvelle société, ses programmeurs ont quand même à leur actif Sapiens. Leur nouveau jeu se nomme **Albedo**, et c'est en fait un recueil de nombreux jeux à un ou deux joueurs, qui se

déroulent en apesanteur, et où il faut souvent tirer un peu partout. Idée originale, très belle réalisation, le jeu est disponible sur ST et bientôt sur Amiga.

## COKTEL VISION

Nous aurons tout d'abord le droit à **Emmanuelle**, un jeu d'aventure érotique dans lequel l'action a aussi sa place.

**Terrific Land** est un jeu d'arcade étrange, dans lequel le joueur se trouve à l'intérieur du jeu, en raison d'une transformation moléculaire.

Enfin, **Crucial Test** est un jeu de société avec plus de 3000 questions, un peu dans le genre du Trivial Pursuit.

Ces trois jeux sortiront en Octobre.

Par la suite, nous aurons le droit à **Freedom**, un jeu de stratégie superbe, où l'action ne manque pas, ainsi que **Peter Pan**, basé sur le roman, et **Jungle Book**, toujours d'après le roman et le dessin animé de Walt Disney. Le plus surprenant reste le fait que Coktel Vision a obtenu les droits de **Rogger Rabbit**, le film issu de l'alliance Spielberg/Walt Disney, et que la société sortira donc en jeu d'aventure et d'arcade.

## CARRAZ

Après avoir acquis les droits de la série télévisée "**Les Petits Malins**", voici que **Carraz Edition** présente ses premiers programmes issus de

son adaptation. Ils ont différents niveaux et visent à initier les jeunes enfants au micro-ordinateur, en étant basés sur le coloriage.

## DELPHINE



NO-CHALLENGE

Tiens, un petit nouveau. Mais, c'est bizarre, ça me dit quelque chose. Delphine. Ah, mais bien sûr, c'est la célèbre maison de disque qui édite et produit des jeux comme Claydeman. Eh bien, bienvenue à cette nouvelle société française, qui proposera très bientôt de nombreux jeux sur ST et Amiga.

Les premiers sortiront vers Fin Décembre/Début Janvier.

**Big-Challenge** est un jeu d'arcade en 160 couleurs, jeu dans lequel vous devez dans un premier temps tuer des monstres en les écrasant sous des plaques, et après avoir ramassé toutes les carcasses et les avoir apporté en bout de

tableau, combattre le gardien qui vous empêche d'accéder au niveau suivant. Le nombre de couleurs est vraiment incroyable, sans oublier la musique qui, réalisé par des pros, est aussi bien sur Amiga que sur ST hallucinante! Il faut dire que ce jeu est réalisé par l'équipe de Space Harrier.

**Castle Warrior** est une sorte de Dragon's Lair mais en image informatique bien sur. Votre père a été ensorcelé par un puissant sorcier. Votre but est de retrouver le sorcier et, après l'avoir tué, de ramener l'elixir pouvant sauver votre père. Au premier niveau, vous êtes dans un couloir à l'intérieur duquel vous combattez les

nombreux monstres qui vous attaquent, tout en évitant les bras tenant des épées qui sortent des murs! Après cela, vous êtes en canot, toujours assailli par de très nombreux monstres, mais il vous faut en plus éviter des tourbillons ainsi que les stalagmites qui tombent. Au troisième niveau, vous

devez traverser une pièce en sautant de cordes en cordes, mais faites bien attention car elles sont toutes enflammées. C'est sur une plate-forme descendante que se déroule le quatrième niveau, toujours avec autant de monstres, sans compter les cracheurs de flammes qui tentent de vous déséquilibrer. Le magicien se trouve au cinquième niveau, et vous devez l'affronter dans un combat à la Barbarian de Palace. Après sa mort, celui-ci garde encore le contrôle des animaux volant, et pour ramener finalement la potion à votre père, il vous faudra, sur le dos de votre dragon, éviter ou détruire les dragons ennemis qui feront tout pour que votre mission échoue.

## TITUS

**Off Shore Warrior** est une course/combat de bateaux et sortira sur ST et Amiga, alors que **Galactic Conqueror** est un jeu d'arcade fabuleux qui viendra en premier lieu sur Amiga.

## LANKHOR

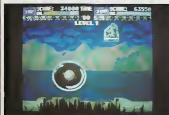
Sortie prochaine sur ST et Amiga de **G-nius**, un jeu d'arcade aux graphismes très proches d'un dessin animé. Vous y jouez le rôle d'un robot qui doit sortir d'un vaisseau qui est en train de se désagréger. **Vroom**, la simulation de course automobile où l'on

voit la situation comme si l'on était dans la voiture devant aussi bientôt sortir. Ça à l'air très chouette. **Elemental** est une sorte de Pac-Man en plus compliqué, mais alors vraiment beaucoup plus complexe, mais aussi plus beau.

## PRESTASOFT

Si **Hotball** est (toujours) prévu pour Octobre, d'autres produits sortiront auparavant. La société qui vient d'éditer **Vertigo**, un jeu d'aventure de SF, prévoit **Johnny Diggoog**, autre jeu d'aventure se déroulant dans la jungle, ainsi

qu'**Expressing**, un jeu d'action dans lequel vous dingez un train!



NO-CHALLENGE

Voici les jeux qui sortiront très bientôt, et que nous avons pu voir auparavant. C'est ce que certains appellent des Préviews, mais pour nous, les Préviews sont les jeux présentés dans la rubrique "C'est arrivé demain", et qui ne sortiront pas avant deux mois... Bref, voici les Exclusifs de ce numéro!

## STARGLIDER II

RAINBIRD  
Système: Amiga / ST

Nous n'avons que très rarement été agréablement surpris par les suites de hits. Starglider II prouve le contraire, tant ce jeu semble être LE jeu de l'année.

Le scénario est simple. Les Egrons sont de retour et sont en train de construire l'Arme Ultime qui peut détruire votre planète. Vous devez donc encore une fois contrecarrer leurs plans, mais cette fois-ci, ça ne sera pas facile.

Première différence, le jeu est en 3D formes pleines, mais avec des formes qui renvoient Carrier Command au placard. C'est extrêmement beau, rapide, à un point que l'on reste sans rien dire les cinq premières minutes de jeu. Une fois remis, on commence à comprendre qu'on est en face d'un des plus grands jeux jamais réalisés. En effet, votre quête est complexe: il vous faudra trouver des personnages et des objets pour construire la bombe qui permettra de détruire l'Arme des Egrons, et ceci

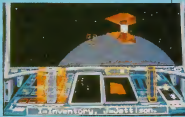
à travers tout l'univers. En effet, l'action ne se passe plus sur une seule planète, mais dans un univers complet tournant autour d'un soleil, et dans lequel il vous faudra voyager pour explorer toutes les planètes ainsi que leurs lunes! Le monde est si grand et la quête si longue que la sauvegarde est une des options possibles. Si l'on rajoute qu'il y a un nombre impressionnant d'ennemis et de vaisseaux (jusqu'aux baleines volantes), que certaines planètes ont des réseaux de tunnels labyrinthiques qu'il vous faudra explorer pour prendre contact avec les populations rebelles qui vous donneront de précieux renseignements. Graphiquement superbe, le son n'est pas en reste et ceci aussi bien sur ST qu'Amiga. Depuis les cris des baleines jusqu'aux tirs des vaisseaux en passant par le bruit de l'espace (il, tout est criant de vérité, et fait de Starglider II le plus beau jeu de l'année, et certainement le meilleur!



UNE FUSÉE EGROU AU LON



DANS UN TUNNEL



DANS L'ESPACE.



VUE DE VOTRE VASSEAU

# SYNTAX TERROR

SILMARILS  
Système ST



Voilà une préview qu'elle est belle. Syntax Terror est un jeu dans le style d'Airball, pour ce qui est de la visualisation du terrain, puisque cette dernière est en perspective. Par contre,

dans l'Ange de Cristal, et également affronter des robots divers mais tous



dangereux. Dans le jeu, vous aurez accès à un ordinateur, et si, au lieu de détruire les robots, vous tentez de les reprogrammer, vous pourrez alors les obliger à



on est loin du scénario simple d'Airball. Dans Syntax Terror, vous dirigez un personnage qui va déjà devoir trouver son chemin



vous obéir. Comme vous le voyez, s'il y a de



dans le labyrinthe de pièces du lieu futuriste dans lequel vous vous trouvez, mais aussi utiliser certains objets aux bons endroits (un peu comme



l'action, il y a aussi une part d'aventure dans ce jeu aux graphismes très soignés et dont l'animation est particulièrement bonne. Les dessins accompagnant cet article

sont ceux du graphiste, et vous donnent une idée des divers monstres auxquels vous devrez faire face. Vivement la sortie de Syntax Terror.



## SPEEDBALL



IMAGEWORKS env 250F  
1 ou 2 Joueurs  
Système: Amiga / ST

Les Bitmap Brothers, ça vous dit quelque chose? Eh bien, ce sont les programmeurs de Xenon, le hit de Melbourne House. Après le succès de ce premier jeu, toutes les sociétés d'édition les voulaient dans leur société. C'est Mirrorsoft qui a finalement réussi à les avoir, et Speedball, leur nouveau jeu, sera donc édité par Imageworks, nouveau label de Mirrorsoft. C'est un jeu de football futuriste, dans lequel il faut marquer le plus grand nombre possible de buts. Evidemment, il est possible, lorsqu'un autre

joueur a la balle, de lui donner un grand coup pour la reprendre, quitte à l'éjecter 10 mètres plus loin! Vous disposez de huit joueurs dans chaque équipe, et le jeu est très rapide et maniable, ce qui permet de faire des passes et des combinaisons d'attaque de manière aisée. D'autre part, des capsules apparaissent de temps en temps sur le terrain (comme dans Xenon), et donnent au joueur des pouvoirs, comme celui qui permet de détruire le joueur sur qui vous lancez la balle, et autres effets délirants. Speedball est un jeu superbe, rapide, original, et violent à souhait. Un futur hit, qui arrive très bientôt!

LES BITMAP BROTHERS



## DRAGON

FIREBIRD  
Système: ST

Dragon est un jeu qui, d'après ce que nous avons pu en voir, est très original. Tout d'abord, et pour une fois, vous dirigez un monstre et non pas un humain. C'est en effet le rôle du dragon que vous tenez dans ce jeu d'arcade. Ce qui est très impressionnant, c'est donc la taille de votre sprite, qui

prend quasiment la moitié de l'écran, et qui se déplace avec une lourdeur incroyable. Vous devrez bien sûr cramer tous les assassins qui tenteront de mettre un terme à votre vie. L'animation est excellente, et les scènes sont à hurler de rire, tellement les expressions des personnages semblent sortir d'un dessin animé. Un excellent produit, original et bien réalisé!





# STARGOOSE



LOGOTRON env. 200F 1  
Joueur  
Système: Amiga / ST

Il semble impensable qu'en 1985, un jeu de tir à scrolling vertical puisse avoir du succès et devenir un hit. C'est pourtant tout ce que l'on souhaite à Star Goose, prochain jeu de Logotron qui est de ce style et qui est pourtant très très bon.

et on peut dire que dans le genre innovation, ils ont fait très fort.

Votre vaisseau est défini par son fuel, son armement et ses écrans protecteurs. Au fur et à mesure du jeu, ses potentiels baissent. Pour en récupérer, il vous faut entrer dans les tunnels qui en comporte. Le jeu passe alors dans une phase en 3D où l'on voit le vaisseau

ce dernier est en relief, et c'est selon la hauteur où vous êtes que vous pourrez ou non détruire les vaisseaux ennemis. De même, si l'on vous tire dessus mais que vous n'êtes pas à la même hauteur que votre ennemi, vous ne serez pas touché. Rajoutez à cela que vous disposez de missiles, et que le nombre

d'ennemis est impressionnant. Graphiquement, on reconnaît le style de Black Lamp, ce qui veut dire que les sprites sont très beaux, surtout que l'effet de 3D est très bien rendue. Un jeu qui renouvelle un genre qui semblait épuisé, et qui vaut largement un Goldrunner ou un Return To Genetels.

# VERMINATOR

RAINBIRD  
Système: Amiga / ST

Verminator est un jeu étonnant, aussi bien au point de vue du scénario que pour la réalisation. Le monde dans lequel se déroule le jeu est situé dans un vieil arbre gigantesque, où vous jouez le rôle d'un gardenier dont le but est d'éliminer les vagues d'insectes

dangerous pour la survie de l'arbre, tout en accomplissant de temps en temps quelques missions personnelles.

Côté réalisation, Verminator propose près de 250 tableaux, superbes, détaillés et humoristiques, tous différents, à un point que l'on se demande comment ils font tenir tout ça sur une seule disquette. Certainement un futur hit!



Quand les programmeurs de Star Trek et de Black Lamp sont venus voir H. Wright, et lui ont dit qu'ils voulaient faire un tel jeu, ce dernier leur a dit qu'il faudrait innover s'ils voulaient le vendre. Alors, ces derniers ont cherché,

de derrière et où le tunnel débite selon votre vitesse. Le but dans cette partie du jeu est de ramasser des yeux qui sont en fait la source du fuel, des écrans et des munitions. Mais le plus original est le terrain lui-même. En effet,



# LA BOUTIQUE

Les disquettes de programmes du domaine public qui suivent ont été soigneusement sélectionnées, triées et préparées de manière cohérente par Génération 4. Tous les programmes proposés ont été testés et leur présentation, les explications qui les concernent ainsi que leur mode de lancement sont rédigés en français et chacun des programmes est illustré d'un magnifique icône de présentation. Un look branché, une voix digitalisée, des logiciels qui fonctionnent, proposés par thème; c'est du domaine public haut de gamme. Comble du bonheur, pour 4 disquettes Amiga domaine public à 75 frs commandées, la cinquième est gratuite.

## DISQUETTES AMIGA Domaine public

### BUREAUTIQUE

**75 francs**  
**Clock** : Une horloge de luxe où l'on peut choisir la couleur et les caractères utilisés.  
**Hyperbase** : Une base de données pour organiser efficacement vos informations.  
**Blackbook** : C'est un répertoire électronique pour y mettre vos adresses et numéros de téléphone.  
**Med** : Un éditeur pour entrer vos textes ou programmes.

### TRAITEMENT

**75 francs**  
**Épée** : est un processeur d'image simple mais puissant qui utilise la souris et les menus déroulants.  
**Imapetools** : est en fait une boîte à outils, on y trouve toutes sortes de routines pour gérer des images à votre volonté, jusqu'à les transformer en icônes.  
**Bigview** : Affiche une image haute résolution d'une façon très particulière, c'est à essayer.

### AFFICHAGE

**75 francs**  
Cette disquette contient une multitude d'images et deux routines d'affichage très intéressantes. Les images ne seront pas animées, le mieux est de les découvrir soi-même.  
**Disolve** : affiche une image point par point

**Bigview** : tellement particulier qu'il est difficile à décrire!

### AMIGUEUX I

**75 francs**  
Cette disquette contient 4 jeux.  
**Amoeba** : jeu du type Space Invaders avec une très bonne réalisation.  
**Cycle** : Tron, ça vous dit quelque chose ?  
**Backgammon** : le célèbre jeu de société, cette fois-ci avec la souris en plus.  
**Egyptianrun** : vous devrez sauver l'humanité, vous êtes notre dernière chance. Prenez le volant d'une Jeep et traversez un désert hostile

### RAY TRACING

**75 francs**  
**Raytracer** : génère des images en 3D, il suffit de positionner les objets et la source lumineuse pour qu'il s'occupe des reflets et des ombres.  
**Rot** : un programme qui permet le dessin et l'animation d'un objet en 3D; il permet aussi de comprendre le principe de l'animation en 3D puis de se fabriquer des petites animations.

### AMIGAGS

**75 francs**  
Cette disquette comprend 14 gags dont nous ne vous donnerons pas la description, c'est beaucoup mieux de les découvrir soi-même.

### CREATION DESSIN

**75 francs**  
**Vdraw** : un programme du type DPaint II, un très

bon logiciel de DAO.

**See it I.B.M.** : vous permettra de visualiser des images construites avec Dpaint II par exemple, sans DPaint II.  
**Mousserender** : pour visualiser à l'écran des dessins créés avec Vdraw

### UTILITAIRES GRAPHIQUES II

**75 francs**  
**MacView** : ce programme permet de voir une image provenant de MacPaint en basse (320\*200) ou haute résolution (640\*400), il est également exécutable.  
**View I.B.M.** lit un fichier I.B.M et l'affiche jusqu'à ce qu'il soit fermé, comme un écran, ou une fenêtre.  
**Ray Trace Pic** : images RayTracing, elles sont au format IFF HAM pour accélérer la vitesse de chargement et pour permettre la compatibilité avec les outils IFF.

### DEMO GRAPHIQUE

**75 francs**  
**Rainbow** : est un générateur de couleurs dans le style de Mandrill.  
**Yabing** : montre l'utilisation des sprites grâce à un petit jeu (sprites inclus).  
**ScrollIFF** : Exemple de Ddisplayfield, une partie de l'écran se déplace sur une autre partie de l'écran.  
**Pictures** : plusieurs images de bonne qualité Lines et Spin 3 : programmes de démo.  
**Bigmap** : exemple de scrolling avec le joystick.  
**Dhuf-gold** : animation de sprites et de bobs.

### UTILITAIRES GRAPHIQUES I

**75 francs**  
**Terrain 3D** : générateur aléatoire de terrain 3D.  
**3D-Arm** : simulation d'un bras robotique, très bon graphisme, outils techniques.

Vous ne trouvez pas, vous ne trouvez plus **GENERATION 4** à côté de chez vous et cela vous chagrine. Ou bien il n'y en a plus au bout de 3 jours ou au contraire, il y en a des tas qui moisissent dans un coin. Vous pouvez nous aider à améliorer tout cela en nous le signalant en écrivant à :  
**Génération 4 "réglage"** 210 rue du fg st-Martin 75010 Paris A l'avance, grand merci.

**GENERATION 4 NUMERO 6  
ABONDAMMENT PARLERA  
DU COMMODORE AMIGA**

**Graph It:** programme destiné à dessiner des fonctions en 2 ou 3D.  
**Sprite ED:** éditeur de sprites qui peut éditer deux sprites en même temps.

#### DIVERS I

75 francs  
**Time Ram:** programme permettant de tester la rapidité de l'extension mémoire.  
**Icône:** Une bibliothèque d'icônes.  
**HelloMouse:** active automatiquement une fenêtre simplement en passant dessus.  
**Spring:** démo d'animation de balles.  
**Clock:** Affiche le CHIP, la mémoire libre et l'heure.  
**Trellis:** laisse une trace derrière la souris.  
**Popolours:** Permet de changer les couleurs de l'écran à n'importe quel moment en cliquant sur les fenêtres du programme.  
**SetMouseII:** la souris peut être branchée sur le port 2.  
**Click Up Front:** Une fenêtre ou un écran peut être amené à l'avant en cliquant 2 fois dessus.  
**Sprite Clock:** l'heure s'affiche dans un sprite.  
**Vzoom:** zoome une partie de l'écran.

#### AMJEU X II

75 francs  
**Puzzle:** Simulation d'un puzzle.  
**Triolops:** Invasion de l'espace en 3-D.  
**Reversi:** Jeu de Reversi.  
**Chees:** Jeu d'échec.  
**Cosmo:** Guerre de l'espace dans le genre Asteroid.  
**Lévi:** Jeu de la vie. Utilisation du Bâtier.  
**QuickCopy:** Copieur de disques (inclusif) - éditeur de secteurs).

#### UTILITAIRES CLI

75 francs  
**MemView:** Ce programme permet de circuler dans la mémoire, à l'aide du joystick.  
**DiskMapper:** Affiche l'occupation des secteurs de la disquette.

**DosHelp:** Une description de toutes les commandes du CLI y est proposé.  
**Hp-10c:** Programme qui simule la calculatrice Hp-10c.  
**MyCLI:** CLI personnalisé.

#### UTILITAIRES

##### DIVERS I

75 francs

**AmigaMonitor:** Ce programme affiche toutes les informations sur l'état de la machine, les interruptions, etc...  
**Eggs:** Voici un éditeur de budgets, lesquels peuvent être réutilisés dans des programmes en C.

##### SLIDES

75 francs  
contient 2 super programmes comportant un langage évolué de slideshow DPslide et Slideshow. Voici quelques instructions (dissolve, fade, scroll, roll, ...)

#### UTILITAIRES GRAPHIQUES III

75 francs  
**MandelBrot:** Un générateur d'images (toutes les instructions sont incluses dans le programme).  
**SpitEdMaker:** Editeur de sprites.

#### UTILITAIRES TEXTES

75 francs

**Browser:** Ce programme permet d'afficher des textes à l'écran.  
**MouseRender:** Il permet aussi d'afficher des textes à l'écran, mais avec la possibilité de mettre des images.  
**CygnusEdDemo:** Voici une démo d'un traitement de textes. Cependant, des fichiers de 5K (maximum) peuvent être sauvegardés et imprimés.  
**NewFont:** De nouvelles fontes sont incluses dans ce fichier.

#### AMICONES

75 francs  
**Vdraw:** programme de dessin.

**ZapIcon:** transforme les dessins en icônes.  
**IconType:** permet de définir le type de l'icône.  
**SetAlternate:** permet de mettre des images sur des icônes.  
**IconImage:** change l'image d'un programme.

Les 3 disquettes qui suivent sont des démos réalisées par des indépendants sur leur Amiga. Elles sont épatantes, les auteurs sont danois, allemands, autrichiens, anglais et français.

**Wild copper, DOC** et une compilation de 10 démos vous sont proposées au prix de 100 frs les 3.

Si ces démos vous inspirent et que vous en réalisez vous-mêmes de bonnes, vous pouvez nous les envoyer. Nous pourrions alors organiser un concours.

Nous vous rappelons qu'il existe toujours :  
- le package images digitalisées comprenant "LES TAHITIENNES", "LES ANNAMITES", "LES STARS DU X", "GROS PLAN", "ECHAN AMIGA".  
Les 5 disquettes 200 frs - Le destructeur de virus "AMIGA ANTIVIRUS" la disquette 50 frs.

Pour plus de renseignements sur ces disquettes vous pouvez consulter GEN 4 numéro 4 page 96

## Disquettes Atari

#### ARKED II

75 francs couleurs  
tous modèles sauf 520  
De même qu'Arkancid II est la suite d'Arkancid, Arked II est la suite d'Arked. Il s'agit d'un éditeur de tableaux pour Arkancid II, tirant pleinement parti de l'évolution de ce dernier, avec la possibilité de

placer des briques qui reviennent, qui se déplacent. Il est également possible de régler le nombre de fois que devront être touchées les briques métalliques et celles qui reviennent. Ne pas confondre avec une simple mise à jour de votre version ARKED I (donc vérifiez bien le numéro de votre version).

#### MT 32 EXTENSION

195 francs couleurs  
tous modèles  
Il s'agit de la version couleur du logiciel déjà connu, et diffusé pour sa version monochrome par la boutique. Destiné à éditer le fameux expéditeur MT 32 de chez Roland dont il émule toutes les fonctions de façon simple et directe. A ce prix là, c'est donné!

#### INTER-DIGIT

195 francs  
monochrome et couleurs  
tous modèles

Le génial programmeur d'Intermusic a encore frappé. Maintenant avec Interdigit, il est possible d'intégrer à vos listing en GFA des sons digitalisés sous interruption (très utile pour les jeux). Il est aussi possible de compresser les digitalisations et de les restituer à une fréquence allant de 50 à 19800 Hz. La disquette contient aussi la routine commentée directement mergable dans votre listing GFA.

#### LOTO

75 francs couleurs  
tous modèles

Voici la chance de votre vie de devenir millionnaire. Ce programme permet de faire votre LOTO dans de bonnes conditions, c'est-à-dire qu'il se base sur les tirages précédents, vous propose plusieurs séries de numéros possibles avec un degré de probabilités différentes. Mais il ne faut pas que cela, si vous est aussi possible de visualiser les statistiques de sortie de numéros par



# MAXICOMPO

## La rencontre du multitâche et du vidéotex.

Jusqu'à maintenant, le multitâche en télématique était réservé aux serveurs, à ceux qui développaient les systèmes. Aujourd'hui, l'utilisateur fait la découverte du multitâche grâce à l'Amiga et à Maxicompo, de chez Archos. Il peut simultanément émuler le minitel, composer et dessiner des pages.

Une fois le programme lancé, vous êtes en mode émulateur. Fait original, c'est un émulateur de minitel 1B. L'affichage 80 colonnes est donc possible, le standard télé-informatique pouvant être très utile pour l'utilisateur de bases de données. Toutes les fonctions du minitel sont directement exécutables au clavier et à la souris. Comme pour tout émulateur qui se respecte, l'utilisateur peut définir une séquence de commandes pour se connecter rapidement (un macro-langage est prévu), envoyer ou recevoir des fichiers (par Kermit), sauvegarder des pages capturées, les convertir en ASCII. D'autres options proviennent que ce n'est pas un simple émulateur. Ainsi pourra-t-on imprimer les pages IFF (ou une partie), sélectionner à la souris des choix offerts par le serveur auquel on est connecté (Cliquez sur un mot-clé évite d'avoir à le taper et d'appuyer sur Envoyé), récupérer des renseignements lus sur l'Annuaire Electronique ou bien désassembler les pages reçues en langage Vidéotex, pour les retravailler plus tard sur un traitement de texte. Rassurez-vous, ceci n'est pas le composeur, vous n'aurez pas à charger votre traitement de texte pour composer des pages. Car le composeur, le voilà, le voilà, il s'appelle MAXICOMPO (une version moins complète est disponible, c'est MINICOMPO) et il est assez époustouflant. Il profite du multitâche et ça se voit.

Une partie du programme (il faut bien comprendre que le programme est un ensemble de tâches tournant indépendamment, en permanence, envoyant les données nécessaires au fonctionnement de celle qui est activée) se charge de traduire le Vidéotex en macro-langage. Une autre tâche va s'occuper d'afficher la page à l'écran.

Ainsi, grâce au travail de ces deux algorithmes bien méritants, la page Vidéotex est affichée sur l'écran de l'Amiga, et est désassemblée dans une fenêtre. On peut travailler soit directement sur la page (à l'aide de la souris et de menus déroulants), soit sur le listing avec un éditeur de texte, ce qui est très pratique. D'autant plus que le macro-langage est particulièrement performant sans être vraiment compliqué à assimiler: on appréciera l'existence de macros permettant le passage de paramètres. Et là encore, des commandes spécifiques au Minitel bistandard sont disponibles.

Une troisième tâche permet l'utilisation d'un éditeur graphique, Deluxe Paint. Et là, c'est époustouflant.

Pouf pouf. Ce programme va "vidéotexiser" (terme barbare désignant l'opération qui convertit le format IFF en format Vidéotex) les images créées sous Deluxe Paint en un temps spectaculaire. Les programmes les plus rapides existant actuellement sur d'autres machines comme le ST sont disqualifiés, ils s'appelleront désormais "Pipo l'Escargot" ou "Rabou la Tortue". Le graphiste pourra aisément personnaliser son dessin puisque plusieurs effets de vidéotexisation sont possibles (du haut vers le bas, de la droite vers la gauche, en manuel etc...), ce qui ne nuit pas par conséquent au dynamisme de la page. L'opération inverse est elle aussi possible, et en un temps tout aussi infime. Les pages Vidéotex se transforment en IFF et réciproquement. A ce point précis de l'article, le lecteur devient fou et s'arrache les cheveux, se brûle les yeux et s'écrie "Mais comment font-ils, mais comment font-ils ?". C'est ça, le multitâche, mon bon monsieur...

La documentation est très complète et très claire, des extraits du Stum 1B étant fournis à la fin du manuel.

En conclusion, c'est un excellent produit qui nous est proposé à un prix compétitif (moins de 20000 francs), l'utilisation de ce type de programmes se communiquant des données en permanence ouvre de nouvelles portes dans le domaine télématique.

Mic Dux

## Quoi de neuf?

Nous attendions en début d'été une pléiade de logiciels graphiques dont les performances annoncées laissent rêveur, mais il nous faudra encore attendre. En effet, Digi P/X de Newtek, ne restera sûrement qu'une super démo, Vidéo-toaster du même éditeur ne sera pas commercialisé avant l'année prochaine. Les produits de la gamme Photon eux aussi sont différés, heureusement certains éditeurs préfèrent nous faire de bonnes surprises. En effet



### Vidéo affective

Broderbund software, qui semblait tombé dans les oubliettes, viens de sortir un logiciel d'animation 2D: Fantevision, capable de gérer simultanément le son et l'image. Ce programme accepte tous les modes graphiques PAL, Ham, overscan et



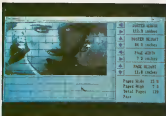
[www.pearsoned.com](http://www.pearsoned.com)

même la haute résolution. Les graphismes peuvent soit bitmap, soit vectoriel, les premiers servant à créer des fonds, des masques ou des blocs. Les objets vectoriels quand à eux sont conçus très simplement à l'intérieur du logiciel, et peuvent se voir appliquer de nombreux modes de déplacement ou de déformation. Le principe d'animation est très proche d'Animator, mais le nombre impressionnant de fonctions et de paramètres ouvre des possibilités de création multiples, dessin animé, générique, vidéo, etc... Le lien étroit entre

L'Amiga et le monde de la vidéo se resserrent de plus en plus, et plusieurs produits déjà disponibles au USA n'attendent plus que leur adaptation PAL pour nous parvenir. Il est à noter un logiciel capable de remplacer un banc de montage vidéo pour moins de 2000\$, et des logiciels comme Vidéo-effect, permettent de déplacer dans l'espace une image IFF, de l'éclater en plusieurs, par exemple, enfin des effets saisissants disponibles jusqu'à ce jour, uniquement sur les gros systèmes. Deluxe, propose Vidéo-production, fonctionnant seulement en haute résolution et destiné à l'élaboration de générique et autres graphes animées.

## DE LUXE PHOTO LAB

Véritable mini station de travail graphique, Photo lab est composé de trois modules. Un soft de dessin, cousin de D-paint II mais acceptant tous les modes graphiques de l'Amiga. Ses performances sont étonnantes, et la puissance des modes de remplissage et d'ombrage, en augmente l'attrait. Le second utilitaire permet, entre autre, l'optimisation des couleurs, et s'avère intéressant pour la finalisation de digitalisations. Le dernier module est en fait le plus original, il offre la possibilité de réaliser des posters sur votre imprimante, à partir de n'importe quel image IFF en la découpant en plusieurs pages ou bandes. Ce kit peut être un très bon choix pour ceux qui désirent découvrir les plaisirs du graphisme avec l'Amiga, et certaines de ses fonctions devrait retenir l'attention du graphiste confirmé.



## FREEZE FRAME



Principalement conçu pour restituer une image photographique à partir d'une source vidéo, Freeze Frame présente un intérêt pour ceux qui désirent obtenir rapidement une copie d'écran couleur de bonne qualité. Le cœur du système est composé d'un tube TV noir et blanc, d'un appareil photographique dont l'objectif est corrigé optiquement et de trois filtres colorés (rouge, vert et bleu), restituant par expositions successives l'image d'origine. Si ces éléments sont similaires à ceux de la traditionnelle palette Polaroid, le principe en est différent. En effet, cette dernière nécessite l'utilisation d'un logiciel spécifique qui décompose au préalable l'image mémorisée dans le micro en trois images monochromes correspondant aux composantes rouge, vert et bleu. Puis, chacune de ces images est transmise à la palette, de telle façon que les basses lumières restent exposées moins longtemps, et les hautes d'avantage. Quant à Freeze Frame, il filtre électroniquement les composantes couleur de l'image vidéo. L'image que l'appareil photographie est alors composée des tous les niveaux de gris, et non plus constituée uniquement de noir et de blanc. La prise de vue se fait donc en trois expositions RVB de durée égale. Il est possible de raccorder directement le Freeze Frame à une source vidéo composite PAL, comme celle disponible sur une caméra ou un magnétoscope, ou bien directement au connecteur RVB de l'Amiga. L'entrée PAL a la particularité de posséder un "gel d'image", afin de permettre une exposition correcte et surtout stable, cette dernière pouvant atteindre une minute. Malheureusement, ce gel est inactif sur l'entrée RVB, il vous sera donc impossible de saisir une image animée de l'Amiga. Raccordé au module principal, un pupitre de commande permet, outre la sélection du type de film, le déclenchement du gel et de



la prise de vue, d'ajuster la quantité de couleur, la luminosité et le contraste, deux autres commandes sont disponibles, un réglage de "netteté" et la mise en fonction d'un procédé de remplissage destiné à atténuer le rendu des lignes de l'image vidéo. Freeze Frame est d'un emploi très simple. Tous les réglages peuvent être visualisés sur un moniteur de contrôle, non fourni. Il faut noter toutefois qu'il est malheureusement, quasiment



obligatoire de régler, ou plutôt dérégler ce moniteur afin d'obtenir un rendu proche de l'image photographique définitive, il faudra compter plusieurs films pour optimiser l'ensemble. F.F. est fourni d'origine avec un dos polaroid, et, un boîtier 35mm est optionnel. Grâce à ses deux entrées vidéo commutables, il est aisé de constituer un ensemble graphique intéressant. L'Amiga pouvant rester connecté en permanence sur l'entrée RVB, l'entrée PAL elle permet de raccorder une source vidéo et de réaliser grâce au gel d'image des digitalisations en temps réel de bonne qualité. Distribué par POLAROID.

## DIGIVIEW 3.0

Ca y est.... Les digitalisations Overscan, Half-brite, sont maintenant possibles avec Digiview. Le soft a été largement remanié, et des algorithmes plus performants y sont implémentés. Un mode monochrome agrémenté cette nouvelle version, et simplifie considérablement les applications dans le domaine de l'art graphique. Le hard reste inchangé, et les propriétaires des modèles précédent peuvent acquérir l'update chez leur revendeur.



## 10 Mo sur une disquette 5 1/4 sur ATARI et AMIGA !!!!!

La société américaine Supra Corporation vient de lancer sur le marché un nouveau type de lecteur de disquette 5 1/4. Ben oui,





# Fancy 3D Fonts

## FANCY FONT

Tous ceux qui ont jeté leur dévolu sur le ray-tracing, peuvent se réjouir. Des disquettes contenant des fontes et symboles directement utilisables par Sculpt 3D, sont dès à présent disponibles. Chaque lettre est considérée comme un objet et permet par un assemblage simple et rapide de réaliser des titrages de haute qualité. D'autre part le logiciel permettant de convertir des graphiques deux dimensions au format Sculpt 3D devrait nous arriver vers le début de l'hiver.

10 Mo sur ce genre de disquette qui l'ont cru, surtout pas moi! Effectivement, il fallait y penser, on augmente la densité, on réduit le pas de déplacement de la tête de lecture et le tour est joué: on dispose de 10 Mo sur notre disquette. En fait, ce n'est pas vraiment aussi simple, mais c'est le même principe. La petite bête s'appelle Supradrive FD 10 et se comporte comme un disque dur. Plus rapide qu'un lecteur de disquette normal, plus lent qu'un disque dur traditionnel, il permet de pallier l'absence de streamer ou de disque amovible sur ATARI et AMIGA. On voit tout de suite l'utilité de ce genre de produit pour les sauvegardes de disque dur, le stockage de base de données, la comptabilité et toutes les applications qui nécessitent une mémoire de masse importante. En outre, il est plus facile de transporter une disquette qu'un disque dur. Ce produit est importé en France par Imaco, 3 rue Perrault 75001 Paris.

# ESPACE MICRO

*CENTRE AGREE ATARI-AMIGA*

32 rue de Maubeuge - 75009 Paris - M<sup>o</sup> Cadet - tel : 42852520  
du lundi au vendredi : 10h30 - 19 h - samedi : 10h30 - 18 h

l' Espace Vidéo - Infographique ( Graphisme, Vidéo )  
l' Espace Micro édition ( PAO, Tt. de Texte )  
l' Espace Gestion (Compta, Bureautique )  
l' Espace Ludique ( les News... )

*Une équipe expérimentée à votre service, des solutions à vos problèmes*

PROMO AMIGA RENTREE 88  
AMIGA 500 PERITEL + BASE DE DONNEE  
+ TT DE TEXTE + 1 BT DISQUETTE  
4750 F TTC

PROMO ATARI RENTREE 1988  
ATARI 1040 AVEC MONITEUR MONO HR +  
LE REDACTEUR + SUPERBASE  
6990 F

L'ESPACE LUDIQUE : CLUB DES 100 NITENDO

Consoles à partir de 990 f - Toutes les cartouches et accessoires en stock

Expédition dans toute la France - Carte Bleue - Diners Club - Crédit org. - Remises collectives & administration

# Top GEN

Merci encore pour le nombre incroyable de réponses que nous avons reçues pour ce classement des meilleurs jeux. N'oubliez pas qu'il ne faut pas voter pour des jeux qui ne sont pas sortis, sans quoi votre

bulletin ne compte pas et vous perdez votre chance de gagner un lot. Ainsi, il est inutile de voter pour Goldrunner III !

TOP GEN

- 1-DUNGEON MASTER (FTL) ST
- 2-DEFENDER OF THE CROWN (CINEMAWARE) ST/AMIGA
- 3-BARBARIAN (PALACE) ST / AMIGA
- 4-GAUNTLET II (US GOLD) ST
- 5-BUGGY BOY (ELITE) ST / AMIGA
- 6-ARCHE DU CAPITAINE BLOOD (ERE) ST
- 7-BUBBLE BOBBLE (FIREBIRD) ST / AMIGA
- 8-OUTRUN (US GOLD) ST
- 9-CARRIER COMMAND (RAINBIRD) ST / AM
- 10-EXPLORA (INFOWEDIA) ST / AMIGA

Je vote pour les dix jeux suivants  
(par ordre de préférence)

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....

NOM : .....  
 PRENOM : .....  
 ADRESSE : .....  
 CODE POSTAL : .....

BULLETIN DE VOTE A RETOURNER A :  
 GENERATION 4, PRESSIMAGE  
 210 RUE DU FAUBOURG SAINT MARTIN  
 75010 PARIS

Liste des gagnants qui recevront Explora (Infowedia)

David Membrer  
 Richard Chouh  
 Jean-Paul Ploot  
 Philippe Capaces  
 David Glin  
 Jean-Philippe Sud  
 Jean-François  
 David Glin  
 Michel Glin

SUR SMITH, IL NY A JAMAIS DE :

- TREMBLEMENT DE TERRE
- MASSACRE ENTRE TRIBUS
- DISPARITION D'ACTRICE
- CAPITALE DU PORTUGAL INCENDIEE
- FOOTBALLEUR ENLEVANT
- CARAMOLAGE MEURTRE

ALORS, A VOUS DE VOIR...

# GALACTIC *conqueror*



VERSION X6800 SE



VERSION PS, PC, 486, 486 ET COMPATIBLES



VERSION AMIGA

AU COEUR DE LA GALAXIE, LA PLANETE «GALLION» EST MENACEE D'INVASION !!  
SEULS LES CONQUERORS POURRONT EVITER LE PIRE .



**TITUS**

20 rue Avenue J. F. VERRILLON - 92027 GARCHY - TEL. : (1) 43.33.11.42

Reculez, les FRERES!!! Faites place aux .....

# The Great Giana Sisters



"Ceci est l'un des aventures arcades les plus passionnantes que j'aie jamais joués. Le jeu est fabuleux." *Zzap Gold Medal*  
 "Ayant été entièrement passionné par le Super Mario Bros. original, je n'exagère pas en disant que je trouve 'Giana Sisters' aussi envoûtant."  
 C. & V.G.

Là où un grand numéro double s'est arrêté, un autre commence. Coups de tête et démons, plateformes et fosses — le tout livré avec un éclat et un style qui cachent bien les astuces et les terreurs terriblement toulantes de deux chats sauvages.

UN DUO DU  
 TONNERRE QUI NE  
 MENAGERA AUCUN EFFORT  
 POUR VOUS RENDRE FOU.

CBM 64/128	— Cassette/Disque
Amstrad	— Cassette/Disque
Spectrum 48/128	— Cassette
Spectrum +3	— Disque
Atari ST	— Disque
Amiga	— Disque



©1988 Rainbow Arts Ltd. une division de T.E. GOM Ltd.  
 Suite 213 Redford Way, Redwood, Birmingham B6 7XS, Tel 021 356 3300

